PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

XII. ÉVFOLYAM 6. SZÁM, 2008. JÚNIUS

KONZOL

GEARS OF WAR 2



EPIKUS RANDEVÚ

STÚDIÓLÁTOGATÁS AZ EPIC-NÉL

GRAND THEFT AUTO IV TELJES VÉGIGJÁTSZÁS!

ECHOCHROME • BOURNE CONSPIRACY • FF TACTICS A2
QUAKE WARS • NINJA GAIDEN II • BAD COMPANY • HAZE

tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

playstation 3

xbox 360

playstation portable (psp)

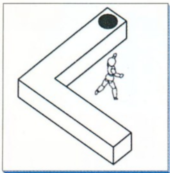
nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Gears of War 2 (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 117

2008 június – katona leszek, vagy autóversenyző, esetleg síkok és terek között mozgó pálcikaember... de biztosan nem vadakat terelő juhász

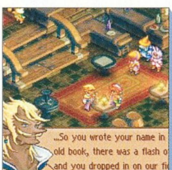


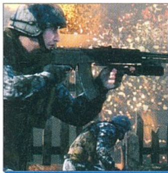






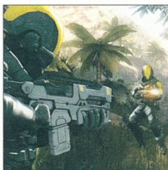
















Nagyjából a nyolcvanas évek közepén, amikor a konzolok (és játékra használt számítógépek) technikai színvonala még ledönthetetlen falat állított a programozók elé, a gamerek kvázi rá voltak kényszerítve arra, hogy a dizájnerek által megálmodott szituációkat a fejükben képzeljék el és teljesítsék ki saját fantáziájuk által formába öntve, a képernyőn látható, többnyire stilizált világ alapján. A hardverek fejlődése által aztán egyre többet, egyre hihetőbben mutattak meg nekünk, nem kellett már a két ugyanolyan pixel-pálmafából, meg három fűszálból álló tájat buja trópusi dzsungelnek képzelni – mert hát az erdő ott pompázott előttünk –, eljutottunk hát arra a pontra, ahol vágyaink elsőszámú tárgya a minél nagyobb virtuális szabadság lett. Ezután jelentek meg, majd élték virágkorukat az olyan 3D-s gammák, ahol a játékra fordított agykapacitásunk jelentős hányadát már a tér „felfedezésére" – is – kellett fordítani, valamint a logikai feladatok megoldását már nem csak a „hogyan", de a „hol" kérdéskörben is vizsgálni. Beteljesülni látszott a nagy nemes végcél, a totális „azt csinálok, amit érzek, ott ahol akarom, úgy, ahogy szeretném" víziója...

...és az élet, mint már oly sokszor, megint fricskát nyomott az orrunkra. A jelenlegi konzolgeneráció tulajdonképpen, minden túlzás nélkül képes arra, hogy abszolút kielégítően, hihetően lemodellezze a játékkörnyezetet, legyen az egy versenypálya, napjaink háborúja, egy ismeretlen planéta, vagy középkori lovagregény, és kezünkbe adja a döntés lehetőségét – de az a szabadságfaktor, ami a mai technikai színvonal mellett megvalósítható (lenne), úgy néz ki, elrettenti, megzavarja az átlag játékost. A mai sikerjátékok döntő hányada nem meri rábízni a gamerre a feladatot, hogy találja meg a helyes utat, nem meri választás elé állítani – ehelyett feltűnő, villogó nyilak kellenek az útbaigazításhoz. Manapság nem elég elszórni egy kósza utalást, hol kéne valamit ügyködni – a földre kell festeni, jól láthatóan, kitáblázva, és az sem árt, ha a program közben szűk folyosóba toloncolja a playert, hogy még véletlenül se tudjon eltévedni.

Most akkor mi van emberek? Kell a szabadság vagy nem? Vagy elég a virtuális valótlanság?

Végezetül itt egy elgondolkoztató komment az 576 Online-ról, amit Liksi8 nevű fórumozónk fogalmazott meg:

„5 év múlva beszélgetsz a barátnőddel PS3-on (mert akkor már fillérekért lehet majd kapni), megkérdezi, mit csináljatok este, és akkor jön a válasz:
– Te figyelj, most nyílt ez az új kiállítás a Killzone park mellett. Szerintem érdemes lenne elmenni.
Felöltözöl az újonnan vásárolt göncödbe, ami 10 credit volt, virtuális Armani parfümöt használsz, ami igazából 20 kb, de amúgy se lehet érezni. Találkoztok a Killzone parknál, eltöltötök egy gyönyörű HD felbontású estét, majd a végén küld a barátnőd egy invite-ot, mert ugyebár mikrofonon kimondani gáz. Accepteled, de mire a tengerparti villájához érnétek, megszakad a net nála, és hirtelen eltűnik. Mivel már amúgy is fáj a szemed a tévétől, te is offline leszel. Elmész aludni. Másnap reggel küldesz neki egy üzenetet, miközben a GTA5-tel játszik, hogy most mérges vagy és megsértődtél."

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



A múlt hónapban két nagyobb szabású „kiadói sajtónap" is megrendezésre került. Az utóbbi időben nagyon elszaporodtak az ilyen jellegű rendezvények – köszönhetően valószínűleg annak, hogy a jó öreg *Electronic Entertainment Expo* tavaly óta nem a régi önmaga, és az előzetes információk szerint idén is csak egy erősen, mind a résztvevők, mind a kiállítási terület szempontjából zsugorított E3-mat kapunk július közepén. A nagyobb cégek ezért külön letudják, amit nagyon le kell tudni: májusban a **Microsoft** és a **Ubisoft** mutatta be a 2008 második felére szánt kínálatának jelentős részét.

MICROSOFT GAMER'S DAY

Az MS Gamer's Day a maga módján roppant izgalmas rendezvény volt: a redmondi szoftveróriás ugyanis TÉNYLEG újdonságokat hozott a ki a sajtóbemutatóra. Az összeröffenést megelőzően szokás szerint felröppentek az ilyenkor kötelező pletykák: a legtöbben azt jósolták, hogy a Microsoft most fogja bemutatni – az új Banjo játékkal párhuzamosan – a régóta pletykált, állítólag „Newton" kódnévre hallgató mozgásérzékelős kontrollert. Nos, félig igazuk lett: mozgásérzékelős irányítót ugyan semmilyen formában nem lehetett látni (az MS reprezentatívjai pedig a vállukat vonogatták, ha a zsurnaliszták kérdeztek felőle), az új **Banjo** viszont ott volt, teljes mellszélességgel. A játék címe **BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS**, vagyis a MS / Rare páros nem ütötte le a „Banjo Threeie" címben rejlő magas labdát. Talán nem véletlenül?





Nem bizony, a harmadik Banjo ugyanis alaposan elrugaszkodik a korábbi (két darab) még a jó öreg Nintendo 64-en hódító előzményétől. Azok ugyanis a maguk módján színtiszta platformjátéknak számítottak, a Nuts & Bolts pedig egy első blikkre furcsa, de kétségtelenül érdekes akció / járműves / platformer hibrid. A szöveg mellett terpeszkedő képeket tüzetesen megvizsgálva az avatott szemlélőnek gyorsan feltűnik, hogy a Rare által eddig gondosan titokban tartott játékmechanika nem más, mint a... szerelgetés! Járműveket pakolhatunk össze, aztán (akár) versenyezhetünk velük, fegyvereket szerelhetünk rájuk, és a továbbjutásban is nagy segítségünkre lesznek – a Rare szerint egyébként EZ a fő funkciójuk, a Nuts & Bolts nem versenyjáték. Az összetevőket továbbra is a jó öreg módszerrel – azaz ugrabugrálással – kell összegyűjtenünk, így a korábbi részek rajongóinak sem kell eret vágniuk magukon, a platformelemek az ígéretek szerint nagy számban és sűrűn lesznek jelen a játékban. A Rare 1600 (nem tévedés, nem írtunk el egy nullát sem: ezerhatszáz) összegyűjthető alkatrészt ígér, ezeket a magunk szája íze szerint, abszolút kreatívan használhatjuk fel – vásárolhatunk tervrajzokat, de a saját ötleteinket is megvalósíthatjuk. Nem csak földi járművekről van szó, a bemutatón először egy gokart-féleséget barkácsoltak össze, aztán rugót szereltek az aljára (a járgány így ugrálni is tudott), végül pedig egy propeller segítségével a levegőbe emelték. A Hármas Számú Banjo hat nagykiterjedésű pályát kínál – az egyik város, Shodown Town (fejlesztői idézet következik) „tizenhatszor akkora, mint bármi, amit a Rare valaha is csinált". Minden pálya megkapja a maga egyedi, és humoros bevezető videóját, a sztorit előregörgető küldetéseken kívül pedig számos mellék-feladat várja a játékosokat. A Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts a dolgok jelenlegi állása szerint november magasságában kerül a polcokra, exkluzíve Xbox 360-ra, természetesen.

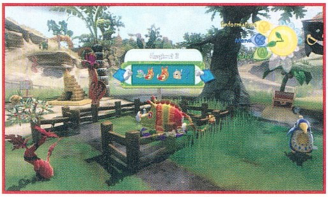




Maradjunk még egy kicsit a Rare-nél: a 2006 őszén kiadott Viva Pinata most már tényleg sorozattá bővül, a tavalyi, minijátékos mellékág után itt az új, belső fejlesztésű számozott folytatás, a **VIVA PINATA 2: TROUBLE IN PARADISE**. A Viva Pinata 2 igazi folytatás. Értsd: az alapötletet (kertépítés és az állatkák terelgetése) megtartja ugyan, de minden más területen fejleszt és változtat. Első, és számunkra tán legfontosabb változás: a kezelőfelület átláthatóbb és jobban szervezett, a nagyon hosszadalmas eredeti oktató-móduszt pedig lerövidítik, illetve opcionálisan kihagyhatóvá teszik. Helyes, az első epizód még a harmadik játékórában is a tutoriált bírta nyomni. Növekszik továbbá az interaktivitás a pinyáták között, illetve magában a környezetben: az állatkák adott esetben utánozni fogják egymást „kövesd a vezért" módon, de különböző játékokat is adhatunk nekik: zenélhetnek hangszereken, vagy vonatozhatnak a kertben egy kisvasúton. Harminc darab új pinyáta kerül az arzenálba, náluk több esetben arra is oda kell figyelni, hogy milyen klímát teremtünk nekik a teve-pinyáta (lefordítjuk: tevenyáta!) például az ötvenfokos sivatagban érzi igazán jól magát, a pingvin-pinyáta (pingvinyáta – megy ez!) pedig értelemszerűen a hűtőszekrény hőmérsékletű környezethez ragaszkodik majd. A Viva Pinata 2 másik nagy újítása a közösségi szolgáltatások bőséges alkalmazása. Alapszinten ez a manapság lassan már kötelező kooperatív multiplayert jelenti (bármikor beszállhatunk huncutkodni egyet a cimbora kertjébe), de Live Vision kamerát használó kártyás bővítmény sokkal érdekesebb. Kártyák? Azok bizony, a második részben kártyák beolvasásával bővíthetjük / módosíthatjuk a játékot: egyedi pinyátákat, épületeket és képességeket szerezhetünk, vagy megváltoztathatjuk az időjárást. Kártyákat nem csak venni lehet majd, saját magunk is kreálhatunk lapokat, sőt, meg is oszthatjuk őket – elég lesz bemutatni a kamerának, fellőni a képet a netre – a többieknek még kinyomtatniuk sem kell, a kamera közvetlenül a képernyőről képes lesz beszippkázni a kártyán rejlő információkat. A fentiek alapján a Viva Pinata 2 tisztességes, jól átgondolt folytatásnak tűnik: javítja az első rész hibáit, és a közösségi szolgáltatásokkal új arcot is ad neki. Tervezett megjelenés: szeptemberben, Xbox 360-ra.

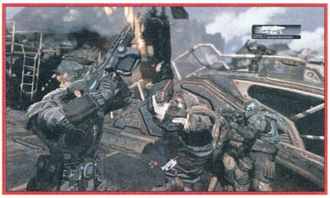
Az inkább a fiatalabb korosztálynak szánt X360 játékok után evezzünk át a harcosabb vizekre: a Gamer's Day-en ott volt a **GEARS OF WAR 2** is, megtapogatható, kipróbálható formában. A demóverzió egy hosszabb pályát mutatott be, és sztorit is kapcsolt hozzá. Cliffy B beszélt egy kicsit a multiplayerről is – lett is belőle nagy félreértés. Emberünk azt találta mondani ugyanis, hogy „...és a négy játékos kooperatívban...",















ami egyértelműen azt jelenti, hogy… négy játékost támogat a kooperatív mód. Hurrá? Még nem teljesen, a helyszínen tartózkodó MS marketingesek ugyanis láthatóan még nem voltak felkészülve a bejelentésre (az E3-ra szánják), és a kitekert „nem four-t mondott, hanem for-t" magyarázattal (az angolosok értik, a többieknek szívesen elmagyarázzuk online) ütötték el a dolgot. Megjelenés: ősszel. Bővebb információ kicsit hátrébb.

A szintén ősszel debütáló **FABLE 2** ezúttal kissé háttérbe szorult, köszönhetően annak, hogy az MS kora tavaszi Game Developer's Conference-es szereplése leginkább erről a folytatásról szólt. A Fable 2 ennek ellenére játszható volt, és a sokat csiszolt harcrendszer is rendesen működött. Molyneux apó korábban egy gombra akarta pakolni az egész harcolászást – három lett belőle, egy közelharcos, egy lövős, és egy varázslós. A harc egyébként roppant változatos, és abszolút helyzetérzékeny. Ez konkrétan azt jelenti, hogy a szituációnak és környezetnek megfelelően sózol oda. Példa: ellenfél a csillár alatt,



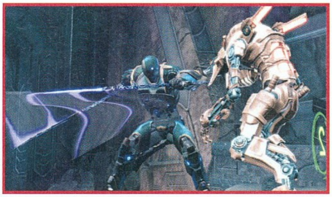




kezedben pisztoly. Rálősz, de nem őt találod el, hanem a lámpást – az pedig jól a fejére zuhan. Vagy közelharcnál ráborítod az asztalt, vagy követ rúgsz az arcába. A kötelező ígéretek ismét elhangzottak („szabadabb és izgalmasabb lesz, mint az első rész") plusz kiderült, hogy nem nagyon terveznek demót belőle – Molyneux szerint azért, mert egy jellegénél fogva rövid demóba nem tudják besűríteni azt a tartalmat és tudásanyagot, amit egyébként súlyos órákon keresztül mutatnak majd be a Fable 2 játékosoknak. Sebaj, most kivárjuk a végleges, teljes játékot…

A **TOO HUMAN** szintén a viszonylag háttérbe szorított versenyzők számát gyarapította. A Silicon Knights rengeteget halasztott (annak idején az Xbox 360 „megjelenésének környékén" akarták kihozni – a konzol lassan három éves) és nem kevés botrányt maga mögött tudó (tavaly beperelték az Unreal motort gyártó Epic-et) játéka a rövid gameplay kóstoló alapján nagyjából azt hozza, amit elvárunk tőle. Mármint: korrekt Diablo-klón durva science-fiction környezetbe helyezve, látványos öldökléssel. A Gamer's Day-en demózott kooperatív nyomulás jó pont – kár, hogy a korábban ígért négyfős online hancúrozás mostanra kétfősre redukálódott, és ez a megjelenésig így is marad. Megjelenés? Bizony, idén augusztusban most már tényleg megjelenik a Too Human. És mi van az





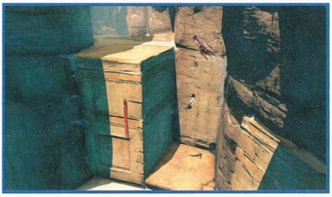
ALAN WAKE-kel? Él és létezik, szerencsére, a tavaly év végén felröppent „leállítják a fejlesztést" pletykák hamisnak bizonyultak. A Remedy fantasztikus látványvilággal megáldott akció / horror / kalandja készül, és jön – de csak 2009-ben.

Nagyjából ennyi lett volna a tavaszi Gamer's Day: eget rengető bejelentések nem történtek, a kínálat viszont kellemes, a Microsoft idén ősszel is emberes, és a jelek szerint határozottan változatos belsős kínálattal jelentkezik.

UBIDAYS 2008

Május végén a Ubisoft is letudta a tavaszra rendelt sajtóeseményét: a Párizsban tartott rendezvény új bejelentésekkel csak nagyon visszafogottan szolgált (mi is a végére tartogatjuk ők is ezt tették – a meglepetés ereje, ugye), de teljesen korrektül bemutatta, hogy mire számíthatunk a legnagyobb európai illetőségű kiadótól 2008 során.

Például új **PRINCE OF PERSIA**-ra. A játék a Ubidays nagy újdonsága lehetett volna, ha egy hónappal korábban nem fedik fel – de felfedték, és a Konzol előző, májusi számában mi is részletesen beszámoltunk róla. Némi plusz információ azért még maradt a tarsolyban – lássuk! Kiderült például, hogy Hercegünk a játék elején még nagyon nem lesz herceg, inkább egyfajta kósza, kalandozó. A Ubi dizájnerei fontosnak tartják a főhős karakterfejlődését, így a játékban a herceggé válás testi / lelki útját kísérhetjük majd végig. Megerősítették, hogy a sztori (és a hős is) teljesen, totálisan új, semmi köze nem lesz a Sands of Time trilógiában megismert hőshöz és történethez. Éppen ezért az időmanipulálás is kimarad, de lesz helyette más. Valaki más, nem valami más – az új Prince of Persia egy állandóan mellettünk levő, női segítőt mutat be – ő Elika. A játék producere szerint Elika „forradalmi mesterséges intelligenciával" felszerelt karakter, az Idő Homokja által nyújtott segítséget hivatott kiváltani. Az ígéretek szerint a kishölgy az első olyan, a gép által irányított támogató-karakter lesz a játéktörténelemben, aki nem hátráltat, és nem felesleges teherként gondolunk majd rá, hanem igazi társként. Nagy szavak? Azok, de ha bejön, akkor üdvözöljük. Teaser trailert is mutattak a játékból: ez rövid volt és renderelt, az





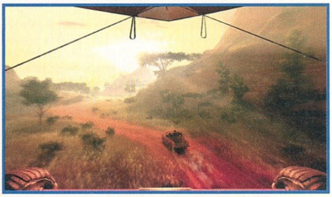


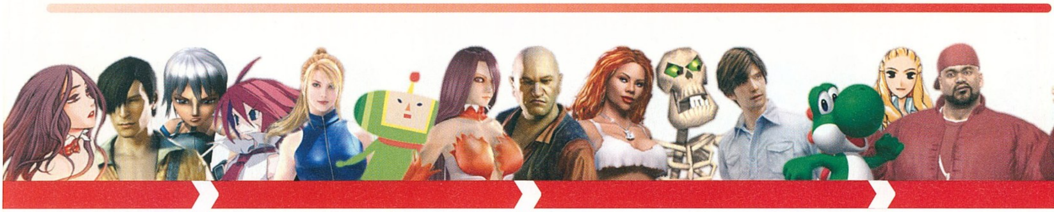


első ingame képek (a szöveg környékén láthatjátok őket) viszont roppant bíztatóak, a következő generációs Prince of Persia über-hangulatos, rajzfilm / festményszerű grafikával lett megáldva. A Ubidays után röppentek fel pletykák arról, hogy a Ubisoft két vasat tart egyszerre a tűzben: az idén őszre datált új epizód mellett egy másik, a Sands of Time vonalat feleleveníttő játék is készül állítólag – ez a Prince of Persia mozifilm 2009 nyarára datált premierjével párhuzamosan kerül majd a polcokra.

Az sem marad Ubi játék nélkül idén, aki nem ugrálni meg kardozni, inkább saját szemszögből lövöldözni szeret. A **FAR CRY 2** fejlesztése az utolsó szakaszba ért – a játék idén ősszel megjelenik. Korábban már beszámoltunk róla, hogy helyszín- és stílusváltásra lehet számítani, a második részben egy zsoldost







domborítunk, aki Afrika szívében keres kalandokat, és mellé sok pénzt. Az Ubidays-en prezentált demo abszolút lenyűgöző volt: masszív, ötven négyzetkilométernyi bejárható terület, loading felirat nincs, részletesen kidolgozott környezet, és abszolút élethű szavanna / dzsungel viszont van. Az állatok külön mesterséges intelligencia alapján mozognak, az FC2 alkotói messziről kerülik a szkriptelést, az előre letárolt eseményeket. A fák mozgása, a szél, a terjedő tűz – minden dinamikus, mindig más és más. A demóban emberünk egy kisebb falut rohant le (erősen gránátozva, a tűz valósághűen emésztette fel az épületeket), és sárkányrepülőzött egy kicsit – utóbbi járművet a folytatásban nem csak meghatározott (lineáris) pályaszakaszokon használhatjuk, hanem gyakorlatilag bárhol. Célplatformok: Playstation 3 és Xbox 360 konzolos fronton, és a PC tábor is kap belőle. A játékot ugyan PC-n demózták, de egy később kiadott videó formájában mindenkit biztosítottak róla (gameplay jelenetekkel bőségesen alátámasztva), hogy a konzolos változatok is legalább ilyen (nagyon!) jól fognak kinézni.

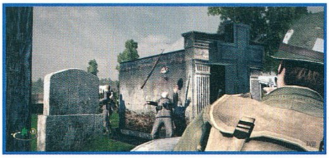
A Ubidays legnagyobb meglepetését – számunkra legalább is – a **TOM CLANCY'S ENDWAR** jelentette. Nem abban az értelemben volt meglepetés, hogy eddig nem tudtunk róla (nagyjából egy éve tudunk), hanem az elvárásainkhoz képest. Gyors emlékeztető: az EndWar az eddig leginkább platformok közti portolással foglalkozó (a Splinter Cell sorozat tagjait dobálták ide és oda) kínai Ubi stúdió, a Ubisoft Sanghai első teljes egészében saját fejlesztésű játéka, méghozzá valósidejű stratégia. A Clancy apó nevével megtámogatott RTS a szokásosan sötét közeljövőt festi meg. 2014, az olaj ára az egekben, a hordónként 200 dolcsiba kerülő (a valóságban akár jövőre is elérhetjük ezt a szintet...) energiahordozó globális válságot okoz. A komoly tartalékokkal rendelkező Oroszország megerősödik, az Európai Unió összehúzza magát (létrejön a teljesen egységes Európai Föderáció), Amerika pedig vadul fegyverkezik – az új meghódítandó katonai célpont az űr, a folyamatosan építegetett Freedom Star űrállomás a kutatás mellett militáns célokat is szolgál – vagyis szolgálna, ha az utolsó modul fellövése során nem robbanna bomba. Az ilyesmi pedig (még mindig) háborús ok, a három, eddig egymást csendben utáló fél (USA, Európa, Oroszország) annak rendje és módja szerint egymásnak esik. Itt a Harmadik Világháború? Pontosan.





Az EndWar több ponton is újít. A jobb átláthatóság kedvéért hatra redukálja az egy ember által párhuzamosan irányítható egységek számát – ezek fölött viszont teljes, „akciójátékszerű" kontrollt kapunk. A fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek az egységek (ne egy darab katonát tessék elképzelni, inkább szakaszokat) egyedivé tételére. A katonák / járművek tapasztalati pontot szerezhetnek, hat lépésben fejlődhetnek, nevet adhatsz nekik, és több lépcsőben fejlesztheted őket – az Ubi százötvenféle fejlesztési lehetőséget ígér a három frakcióra szétosztva. Második kitörési pont: az irányítás. Az EndWar a hagyományos kontrolleres csapatvezérlés mellett TELJES hangalapú irányítást kínál. A „teljes" azt jelenti, hogy akár félre is teheted a kontrollert (ha vezeték nélküli, akkor jó messzire), a játék minden egyes aspektusa uralható a hangoddal. A parancsok a „ki, mit, mivel" hármasra épülnek, például: „egyes egység; támadd meg; az ellenséges páncélost". Ami a legjobb: a dolog a jelek szerint működik, sokan, sok helyen próbálkoztak hangirányítással, az EndWar mintha (a demo alapján) kezdene beletalálni a tutiba, a hangfelismerés korrekt, és használható. Harmadik – talán legnagyobb ívű – újdonság: a masszívan online multiplayer. Az Ubi igazi, az egész világot behálózó, folyamatosan változó globális konfliktust ígér. Minden csata számít, minden online ütközet alakítja egy kicsit a frontvonalakat. A meccs előtt a játékosok rövid fejtágítót kapnak arról, hogy világszinten éppen hogy, és hol áll az általuk választott frakció, és mi a tétje a soron következő ütközetnek. A multiban a taktikák elmélyítésére is lehetőség nyílik, egy sereget maximum hat ember irányíthat egyszerre – ebből könnyen kimatekozható, hogy egy ember egy alakulat felett veszi át az irányítást, játékmódtól függően természetesen, lehetőséged lesz magadban, a komplett haderőt kontrollálva is csatázni. Jól hangzik? Jól bizony, RTS fronton még nem nagyon tapasztalhattunk hasonlót, semmilyen platformon. Ami fontos: az EndWar egy kifejezetten konzolokra fejlesztett, a célplatformok lehetőségeire szabott stratégia, nem tessék-lássék PC átirat – PC verzió egyelőre nem is készül belőle. Kapunk viszont Playstation 3 és Xbox 360 változatot (ősszel), és később (valószínűleg jövőre) az Ubi átpakolja zsebkonzolokra is – jelesül PSP-re és NDS-re.

A nagyon sokat csúszó (legalább egy évet – tavaly tavaszra volt kiírva eredetileg) **BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY** egy rövid gameplay bemutatóval képviseltette magát. Igazi újdonság nem derült ki a játékról, az Unreal-alapú







grafikán viszonylag sokat csiszoltak a tavaly látott verzióhoz képest. Antal ezredes, a Gearbox katonai tanácsadója megpróbált némi patriótia ízt adni a bemutatónak (felszólította a közönséget, hogy üvöltözzenek vele együtt mindenféle csatakiáltásokat), de az egész kínos csendbe fulladt – Európa, különösen Párizs nem a legalkalmasabb hely az ilyesmire, és akkor még finomak voltunk. Az új Brothers in Arms minden esetre kapott egy viszonylag pontos, és most már remélhetőleg tartható megjelenési időpontot – a késő nyár kínálatát erősítve augusztusban jön, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra (...meg PC-re).

Szintén rövid, és viszonylag érdektelen bemutatóval jelentkezett a kettes számú új Tom Clancy frencsájz (a másik az EndWar), a **TOM CLANCY'S HAWX**. A játékról korábban már beszámoltunk – az Ace Combat vonalát követő repülőgépes akciójátékról van szó, a közeljövőbe helyezve. A bemutatóból leszűrhető tanulságok: a HAWX szépen kidolgozott, a műfajhoz képest részletes környezetet kínál, de a repülőgépmodellek minősége és részletessége egyelőre elmarad a zsáner jelenlegi etalonjának számító Ace Combat 6-tól. A játékmenet erősen emlékeztetett a HAWX-ot hegesztő román Ubi stúdió korábbi próbálkozásaira (a két darab Blazing Angels-ről







van szó), ez pedig közepes játékot sejtet (...meglátjuk). A HAWX és az EndWar egyébként jól mutatja a Ubisoft azon törekvését, mely szerint univerzum / sztori szempontjából közelíteni akarják egymáshoz a Clancy apó nevével fémjelzett játékokat – a HAWX egységek megjelennek az EndWarban, ahogy a Splinter Cell-ből ismert Third Echelon, vagy a Ghost Recon osztag is szerephez jut benne. A HAWX ősszel jön, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra.

A Ubisoft Nintendo DS kínálatának részletes bemutatásától most megkíméljük a nagyérdeműt, leginkább azért, mert a Konzol olvasói között minimális számban képviseltetik magukat az egészen pici gyermekek és tízéves lánykák. Az Ubi DS vonalon továbbra is az **IMAGINE** sorozatot erőlteti, ami egy normál játékos szemüvegén keresztül nézve maga a nagybetűs Borzalom. Lesz kutyás játék (Dogz 2008, Wii-re is) macskás játék, lovas játék, titkos naplós játék tinilányoknak (komolyan), „fogyjunk együtt!" játék anyunak, és „legyél fitt, szokj le a dohányzásról!" játék apunak. Ha csinálnak valami játék-játékot, istenuccse' írunk róla egy oldalt – addig felejtős.

Az idei Ubi-s Wii arzenál ékköve a **RAYMAN RAVING RABBIDS 3** lesz. A lényeg változatlan, ismét lazán összekapcsolt minijáték-kollekció kerül a polcokra, a nyulak ezúttal a tévét támadják be, ismert (nyugati) tévéműsorok paródiáira számíthatunk. A Rabbids mindig is idióta játék volt (kedvesen idióta, mármint), ezúttal sem lesz másként – a demózott minijátékok között volt egy „csússz le a hegyoldalon egy tehénen lovagolva" jellegű bohóság is, az aktívan használja az Európában frissen megjelent Wii Fit-hez mellékelt Balance Board-ot. Ubiék







elmondása szerint ez lesz az első játék, amit a fenekeddel tudsz közvetlenül irányítani, mivel ülsz, és nem állsz a Balansz Deszkán. Ha izgat az ilyesmi, ősszel keresd a boltokban – kizárólag Wii-re jön, ha minden igaz.

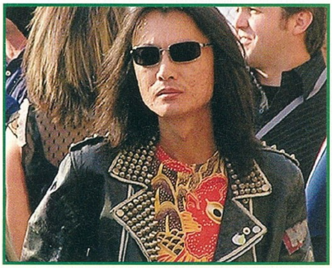
És akkor jöjjön a sok bekezdéssel előrébb beígért Nagy Meglepetés. Na, mondhatjuk? Most? Akkor… **BEYOND GOOD AND EVIL 2**, Hölgyeim és Uraim! Az előző generáció egyik leghangulatosabb játéka visszatér, a projekt fölött ismét a zseniális Michael Ancel és csapata bábáskodik. A teaser semmit nem árult el, maximum (a grafika minősége alapján) annyi biztos, hogy a korábbi pletykákkal ellentétben nem Wii-exkluzívról van szó. Idén még biztos nem lesz, a BGE2 legkorábban jövőre pottyanhat a kosarakba. Pezsgőt, pezsgőt!



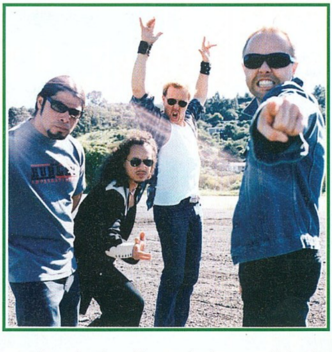


APRÓLÉK

>> Jófajta, botrányszagú hírrel kezdjük a havi Aprólékot: **Tomonobu Itagaki**, a Team Ninja főnöke július elsejével otthagyja NindzsaCsapatot, és Tecmo-t. Miért? Mert anyagi jellegű nézeteltérései támadtak a kiadó vezetőségével, Itagaki szerint a Dead Or Alive 4-ért beígért prémiumot a mai napig nem kapta meg, és amikor reklamált, a „mondj fel, vagy perelj" választ kapta. Itagaki mindkettőt megtette: felmondott ÉS perel – közel 150 millió jent óhajt a (volt) munkaadóitól. Itagaki sértődött hangvételű közleményben búcsúzott, melegebb éghajlatra küldte a Tecmo elnökét, és sajnálkozását fejezte ki a rajongóknak, miszerint ezek után ő sem több Dead Or Alive-ot, sem Ninja Gaident nem csinál. Menjen a Konamihoz, és csináljon Ninja Raident, hmm!?



>> Nem a Guitar Hero: Aerosmith lesz az egyetlen, egy darab együttesre koncentráló GH-mellékág a közeljövőben – bányászható ki az Activision kurrens üzleti jelentéséből. A **Guitar Hero: Metallica** a népszerű rockbandára fókuszál, pontos megjelenési időpontja még nincs, de a 2008-as Guitar Hero bőséget (GH DS, Aerosmith, meg a negyedik rész ősszel) elnézve valószínűleg csak 2009-ben kezdhetjük el pengetni az Unforgivent…



>> A hónap legröhejesebb, és egyben legszomorúbb híre következik, tessék kapaszkodni. Május végén megrázó kép járta be a világsajtót: a grafika a lerombolt, poszt-apokaliptikus Washingtont ábrázolta, és az FBI-tól származott – ők pedig az al-Kaida (a terrorszervezet) egyik titkos netes fórumáról bányászták elő. A kommentár szerint a kép a terroristák műve, és egy elképzelt / tervezett atomtámadás következményeit mutatja be. Vagy mégsem? Nem bizony: az amerikai cyber-kémeknek egy **Fallout 3** látványtervet sikerült begyűjteniük – ami ugyebár poszt-apokaliptikus szerepjáték lesz, így érthető, hogy ilyen képek készülnek róla. A legjobb áprilisi tréfa lenne – csak nincs április.



>> Csusszan egyet a **Saint's Row 2**: a THQ GTA-utánérzésének eredetileg augusztus végén kellett volna megjelennie, de most (idézzük a kiadót) „minőségi és marketing okok miatt" átröppen október közepére. Még mindig túl közel a GTAIV, vagy októberben jobban fogy az ilyesmi?

>> Sokaknak feltűnhetett, hogy a Ubidays beszámolóban még említés szintjén sem merült fel Sam Fisher, és az eredetileg tavaly őszre datált **Splinter Cell: Conviction** neve. A pletykák szerint azért nem beszélnek róla, mert a fejlesztés zsákutcába került, az eredeti koncepció („tűnj el a tömegben", vagy social cover, ahogy az Ubi nevezte) nem működött, így a játék visszakerült a tervezőasztalra, és a megjelenésére legkorábban 2009 végén lehet számítani. Az Ubi cáfolta ugyan a szóbeszédet (egy ilyet mi is cáfoltunk volna, ha igaz, ha nem), de azt nem árulták el, hogy miért, és meddig csúszik Halász Samu új kalandja.

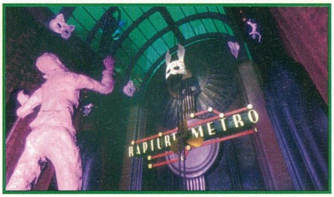


>> A Capcom eddig gondosan titkolta, hogy mikor, és milyen gépekre érkezik a japán árkádokban idén debütáló **Street Fighter IV**. Megjelenési időpont ugyan továbbra sincs, de az kiderült, hogy Playstation 3 és Xbox 360 tulajok kapnak a jóból – gyanúnk szerint idén még nem, de 2009 első felében (szinte) biztosan.



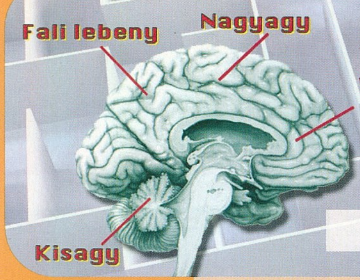


>> Eddig csak (mindig is valószínűnek tartott) pletyka volt, most már megerősített valóság: idén érkezik a **BioShock** Playstation 3 verziója. A játék erős egy éves késéssel, 2008 októberében kerül majd a boltok polcaira, és némi új tartalommal is szolgál majd a 360-as és PC-s változatokhoz képest – a bónuszok mibenlétéről egyelőre nem nyilatkozott a BioShockot gondozó Take-Two.



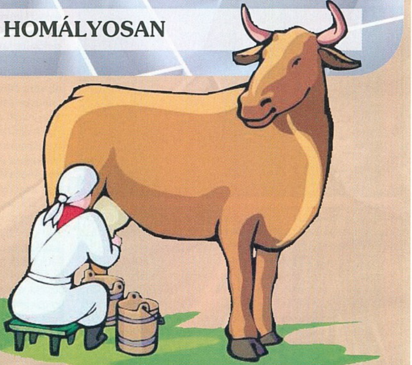
> Végül, ha már az SFIV kapcsán úgy is szóba kerültek a játéktermek: a SEGA már javában teszteli a **Sega Rally 3**-at. A harmadik részt kifejezetten az árkádokba szánják, otthoni verziót nem terveznek belőle. A játék a tavalyi konzolos verzió felturbózott motorját használja, és az új pályákon kívül több klasszikus helyszín (például az első epizód legendás Desert pályáját) is terítékre kerül. Jó hír: a Sega Európába is áthozza a játékot, egy-két éven belül (ejj, az áldatlan hazai árkád-állapotok) talán hozzánk is kerül belőle egy (mit egy, négy, összekötve, ahogy kell!) példány.

Liquid



A Hónap Témája

TÜKÖR ÁLTAL HOMÁLYOSAN



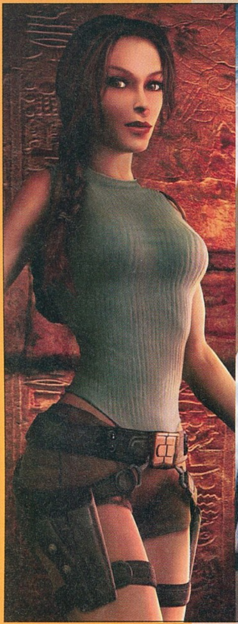
„MI A KGST CÍMERE? ZÖLD MEZŐBEN HÉT SOVÁNY TEHÉN EGYMÁST FEJI...”

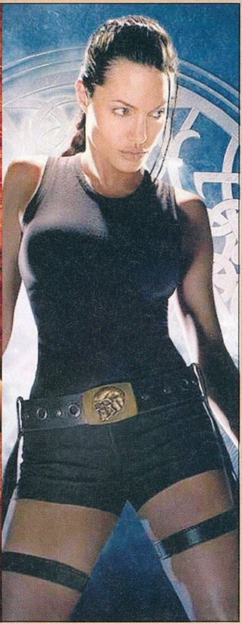
:: what goes around... ::

A szerző veretes mondatait a tehetséges illusztrátor papírra skiccelt grafikái új életre keltik, erőt adva neki. A tévé képernyőjén táncoló poligonok hagymázas őrület formájában nyernek új értelmet egy filmszínház értetlen közönsége előtt. A *ne sutor supra crepidam* két lábbal tiprásának korát éljük: szevasztok, ezek a ti víg napjaitok. Múlik az idő, forog a föld, és vele együtt a világ is, a négy sarkából, ki. A Mona Lisa titkát bestseller fejti meg, Kamui „Gackt” Gakuto videojátékban szaval lírai sorokat, Szimonidész epigrammája pedig Gerard Butler és statiszta kollégái előtt tiszteleg.

Nincs többé kizárólagos műfaj: a tegnapi képregény a ma filmjévé válik, hogy csendesen megbukjon a holnap videojátékában. Elmosódnak a határok, és olykor az eredet is ködbe vész. Teljes analízist nem vállalok, sok mindent érintő csapongást igen.







:: ... comes around ::

A ma virágzó kölcsönösség – egy-két kivételtől eltekintve – régebben kizárólagos alapon működött. A filmipar nem nyúlkált lefelé a bárdolatlan plebshez. A méltóságos úr a fehércseléddel? Abszurdum. Ugyan, miért is tették volna? *Ne ugrálj, fiam, amelyik hágni akar, az majd feljön* – jól mondta az öreg bika.

A sértett önérzetnek itt nincs helye. Hogy is lehetett volna egy, a hetvenes években készült videojátékból nézhető filmet készíteni? A technikai korlátok fantáziát serkentő hatása csakis a játékos közegben volt érvényes, a mozivászonnal összeférhetetlen volt a tolószékben gurigázó pixelgrafika.

Ha adaptációra terelődött a beszélgetés, az egy dolgot jelenthetett: videojáték-formába átgyúrt filmet. Ez akkoriban is ugyanúgy zajlott, mint manapság: egy már ismert stílusba tuszkolták bele a licencelt karaktereket és helyszíneket. (A különbség csak egy „sajnos” – és ez nem a letűnt kornak, hanem a mának szól. Tévesen rögzült reflex, hogy ezt így kell csinálni, csak mert régen is így volt; ugyanaz a lemez – és legalább akkora proletarizmus –, mint a nyolcvanas évekből itt ragadt szoftverhamisítás.)

Akkor... és most.

Most tartunk ott, hogy a digitális Lara Croft lassan jobban néz ki, mint a vásznon őt alakító Angelina Jolie, a H.E.A.T. házimozigyilkos akciójeleneteit kontrollert szorongatva vezényelhetjük le, a Halo 3 és a GTAIV reklámkampánya pedig olyan eladási mutatókat görbített, hogy lassan fürtökben könyörgő kaliforniai filmstúdiókat kell lerugdosni a Rockstar és a Microsoft kilincseiről. A technika megérett, a kocka megfordult, de szinte semmi sem változott, a pénzforgalom áramlási irányát leszámítva. A licencdíjakat most a filmstúdiók fizetik a játékkiadó cégeknek, mi pedig a monitor / TV helyett a moziban álmélkodhatunk, hogy *nahát, micsoda baromság.* Mert nem, dehogy beszélünk az új formátum által megteremtett transzfúzióról, életerős, egészséges adaptációkról! Mondjuk ki: *sok köcsög van, és nem jó a biztonság.*

:: közegellenállás ::

Nehéz jól megfogni az alaptémát, és valami teljesen mást kihozni belőle. Más szabályok érvényesek egy játékra, egy filmre, egy könyvre és egy képregényre.

„Semmi sem unalmasabb annál, mint látni, hogy a film a videojáték közvetlen adaptációja” – mondja a Mortal Kombattal és Resident Evillel szakmai hírnevét megalapozó Paul W. S. Anderson. *„A legtöbb játékost az bántja, hogy a játékból készült filmek nem hozzák pont ugyanazt, mint az eredeti, de egyértelmű, hogy úgy unalomba fulladna – ha már játszottál korábban a játékkal, tudnád, mi történne.”*

(Ha már a Resident Evil szóba került: érdekes szerva-csere ütésváltás zajlott le a filmek és a játékok között. Az első moziban egy high-tech darálást láthattál, felpörgetett akciórészekkel, aminek ebben a formában semmi köze sem a játékhoz, sem az inspirációt nyújtó Night of the Living Deadhez. A folyosón látható lézercsapda kaszabolása egy QTE-akciójelenet során a játék negyedik részében is visszaköszönt, ami már közel sem az a lassú mederben csordogáló akció-kaland játék volt, mint korábban – sokkal inkább emlékeztetett a filmben látottakra. Ilyen az egészséges, kölcsönös inspiráció: amikor a – jóindulattal is csak – B-film újabb löketet ad az alapul szolgáló videojátéknak, hogy az a maga hadszínterén ezzel érjen el AAA+ rangot.)

Lássuk csak. Az értelmező szótár szerint az adaptáció:

1. átalakítás, valamely írásműnek egy meghatározott igényű közönség ízléséhez való átformálása

2. színpadra, filmre való alkalmazás.

Illetve van egy (alapvetően filmes adaptációkra vonatkoztatott) értelmezés:

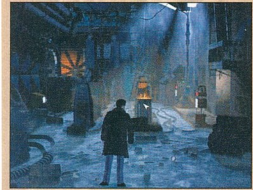
„Valamely műalkotás átdolgozása, az eredeti szelleméhez hűen. Amikor az alapműtől a rendező jelentősen eltér, s inkább csak főbb motívumaiban kapcsolódik az eredetihez, helyesebb inspirációról beszélnünk. Az irodalmi művel egyenértékű filmalkotás [...] viszonylag ritkán születik.”

A fenti definícióból sokszor csak „az eredeti szelleméhez hűen” marad. Ez egyszerre két lehetőséget is biztosít: tiszteletben tartja annyira az alapokat, hogy a felépítmény mégis kiteljesedhet az új adaptációs közegben, vagy éppen néhány utalás mellé zsúfol egy csomó baromságot, amitől egy átlagos nézőnek a végeredmény még mindig a B kategória marad, a „beavatott” pedig őrjöng, hogy csak ennyiről van szó. Az utóbbira a zseniális Final Fantasy VII játék folytatásaként készült Advent Children film az iskolapélda. Fantasztikus a látvány, az ismerős karakterek és a finom áthallások (mint a csengőhangként bedobott győzelmi zene) árasztják magukból a bennfentességet, viszont úgy akar egyszerre a rajongóknak és az outsidereknek megfelelni, hogy közben mindkettőtől idegen marad. Pont annyira hű az alapokhoz, hogy vérig sértse az abba szerelmeseket, és egyúttal véglegesen kizárjon minden külsőst. Végső dicsőségét látványfilmként szerezte.

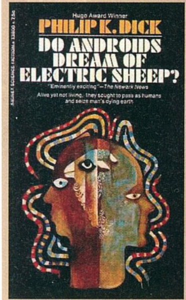


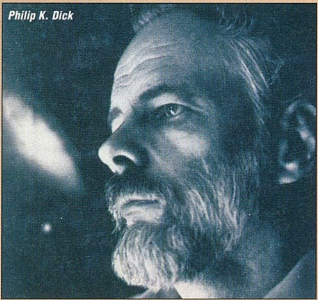



Starship Titanic








Philip K. Dick

:: papírtól a monitoring ::

A filmnek a könyv a „kihívója”. A televízió elterjedésekor az „értelmiségiek” a készüléket a szem rágógumijának nevezték, és éppolyan komolytalannak tartották, mint manapság a verseiket még mindig papírra író költők az internetet. *Alsóbbrendű közeg.* Mint ahogy a nyolcvanas években még a játék is annak számított a mozihoz képest. Egy hirtelen ellenpélda: Anthony Burgess Gépnarancs című regényéhez Stanley Kubrick rendezői zsenije is kellett, hogy önmagában is értékes alkotás váljon belőle a vásznon. Vagy említhetném Douglas Adams-et, aki a fergeteges *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* regénye után az Infocommal szövetkezve zseniális szöveges kalandjátékot mutatott fel. (Ez még érthető is: Adams nagyban épít a nyelvi bravúrokra, a hasfalat az őrült helyzetek puszta megfogalmazása is szaggatja – ezzel csupán a lapozgatás mikéntjén változtatott, interaktivitást csempészve az elmebajba.) Jóval később érkezett a Starship Titanic, ami vizuális körítést csapott a bevált alapokhoz – elrontani nem is sikerült, csak pár évvel később, amikor a filmfeldolgozás kiszórta Adams szófordulatait az arzenálból...

Ezek után jogos a kérdés: meg lehet felelni mindenkinek? Lehetséges, hogy egy átirat minden körülmények között megőrizze az elöd által hordozott értéket, *úgy, hogy a saját közegében is versenyképes marad?* Tömör a válasz: *egyszer már sikerült.*

Philip K. Dick, a science fiction prófétája által jegyzett *Do Androids Dream of Electric Sheep (Álmodnak-e az androidok elektromos bárányokról?)* közel harminc évvel előzte meg a Ghost in the Shellt, úgy, hogy a benne boncolgatott kérdések nem csak nem vesztették érvényüket, de egyre aktuálisabbá váltak. A regény – többek közt ennek köszönhetően – kivívta a kultstátuszt.

Ridley Scott csupán „az eredeti szelleméhez hűen” fogott hozzá a rendezéshez – Hampton Fancher és David Peoples forgatókönyve amúgy sem követte betű szerint a történetet. A *Blade Runner (Szárnyas Fejvadász)* világa, a 2019-es Los Angeles éppen elég lehetőséget kínált ahhoz, hogy szinte csak a főhőshöz és a sztori főbb szálaihoz ragaszkodjon. A hangulat interpretációja tökéletes munka, a rendezői változat pedig egy, a könyvben csak érintőlegesen szereplő lehetőség kibontásával fejeződött be. Tanulság: nem mindig az alapműhöz görcsösen ragaszkodás a csúcsteljesítmény kulcsa – még akkor sem, ha az maga a tömény zsenialitás.

Ugyanez a szellemiség vezérelte a Westwood Studios csapatát, amikor hozzáfogtak a Blade Runner játékformába öntéséhez. Semmihez sem kötődött igazán: egy addig sosem használt technológiával (voxelgrafikával kevert full motion video) jelenítették meg a lehető legplasztikusabban a filmben látott környezetet, de ezenkívül csak annyira támaszkodtak az eredeti forgatókönyvre, amennyire az állt kapcsolatban PKD regényével. És mégsem történt meg az elszakadás, ugyanis a scenario writer stábnak volt annyi esze, hogy ne hagyja figyelmen kívül az *Android*-ot. A végeredmény? Egy kalandjáték, ami nem is mezei point & click, de nem is standard FMV, nem lineáris (a filmből is többféle változat készült, mindegyik más-más mondanivalóra kihegyezve), és eközben egyszerre merít a regényből és annak filmes adaptációjából; egyszerre idézi mindkettőt, miközben olyan, mint semmi más.

Amit fontos megjegyezni: mindhárom alkotás mestermű a maga nemében. Úgy állnak meg önmagukban, hogy nincs szükség bármely előzmény vagy folytatás ismeretére – de az, aki mindhárom formában találkozott a jövő Los Angelesével, az tudja, hogy mennyire zavartalan és természetes köztük az átjárhatóság.

És elismétlem azt, ami még fontosabb: *ez a bravúr csak egyszer sikerült.*

:: gyöngyszem ::

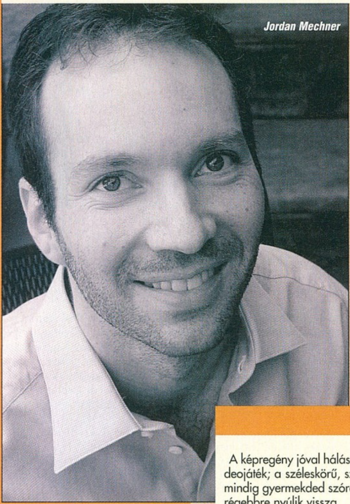
„Goldeneye!” – üvölt dobhártyarepesztő hangon a lelkiismeretem.

És valóban – a Rare N64-es játéka történelem. A Halo megjelenéséig az volt A Konzolos FPS. Nem egy PKD-kaliberű sci-fi eposzon alapul, „csak” egy James Bond-filmen, de annak ugyancsak fölébe tudott kerekedni. És (a cselekmény követésén kívül, természetesen) hű is maradt ahhoz, amit a brit titkosügynök mindig is képviselt. Bond 1962-es színrelépésétől fogva mindig is az aktuális kor tökéletes mementója volt; a filmek (a nő szerepén, a kor divatján és a politikai változásokon kívül) tökéletesen prezentálták az akkori csúcstechnológiát; és pontosan ezt villantotta meg a Rare is. A változatos single küldetéseken kívül korának legkifinomultabb multiplayer élményét kínálta, észbontó audiovizuális körítéssel nyakon öntve. Nyolcmillió vásárló gondolta úgy, hogy ez az akkor elérhető maximum. *Nyolcmillió.*

De nézzük csak – honnan is kellett felkapaszkodnia? Egy középsz*r, de jó nevű akciófilm volt az ugródeszka – ezzel egy olyan gárda, mint a Rare, nem nyúlhat mellé. Az olyan fejlesztők, mint ők, értenek a szoftver-alkímiához is; nem esik nehezükre ólomból aranyat csinálni. De minden tudásuk és tapasztalatuk dacára – és hidd el, ezt minden rosszindulattól mentesen mondom! – azt a színvonalat nem volt nehéz egy adaptációval magasabbra helyezni. De mégis, a Goldeneye 007 azon kevés filmátirat egyike, ahol a végeredmény az alapjául szolgáló film fejére pisál.






Jordan Mechner







:: képtelen képregény ::

A képregény jóval hálásabb műfaj. Hasonló (gyerek)cipőben jár, mint a videojáték; a széleskörű, színes témaválasztás dacára sokak szemében még mindig gyermekded szórakozásként van elkönyvelve, pedig a múltja sokkal régebbre nyúlik vissza.

Megtalálták a játékkal a közös nevezőt. Képregényfigurát digitális formába konvertálni kifizetődő szórakozás; a videojátékos trendeknek és a fejlődés menetének megfelelően mindig bele lehet tuszkolni egy népszerű figurát egy adott, éppen szép napjait élő stílus-skatulyába. Pár sorral feljebb már rinyáltam eleget az ebből fakadó egykaptafa-jelleg miatt, pedig ebben is megtalálható a pozitív végkicsengés. Elég a Batman Returns-re gondolni, ami a 16 bites konzolok beat'em-up koronaékszere volt, vagy a játéktermi The Avengers-re és a Punisherre. A modern kor is megkapta a magáét – például az X / Gamecube / PlayStation2 gépeken feltűnt Spider-Man formájában. De sajnos, nem ez a mérvadó. A képlet általában a következő:

1 Batman Returns = „az eredeti szelleméhez hűen” + Final Fight.
1 „az eredeti szelleméhez hűen” = x új sprite”.

Itt van a kutya elásva.

Hollywood nemes célkitűzése, hogy elérje a videojáték-rajongókat... jelenleg több, mint két tucat film készül, illetve toporog a várólistán. Uwe Boll szabadlábon.

Kamu. Az adaptációk nem a rajongókat szólítják meg – de miért is számítana ez? Ez nem fanservice, öcsém – ez szórakoztatóipar. Nézd csak meg, mi történt a képregényekkel. Ha az illető a Pókember-történetek megszállottja, azt üvölti: *„Ide nekem a Kraven utolsó vadászatát!”* (A történet eredetileg *Krave's Last Hunt* címen futott, megjelent Magyarországon is.) X-Men? Hale Berry feszültségingadozásoktól támogatva? Na ne... ha már az egyetlen hiteles karakter Hugh Jackman, miért nem hegyezik ki rá a sztorit, és dobják be kapásból a *Wounded Wolf*ot? Na, AZ fanservice lenne. (És nem mellesleg: videojátéknak is piszok jó alapanyag.)

Tim Burton levette a kezét a Batmanről: az addigi gótikus felütést Joel Schumacher neonszínekbe fullasztott gagyizása váltotta. A rendező nem fogta fel, hogy a búvárruhában ökörködő, karácsonyi műhóval lefújt kaliforniai kormányzó, és a fotoszintetizáló Uma Thurman így, ebben a formában, ebben a filmben: undorító, celluloid-pazarlás, nevetséges. És nem mellesleg: sz*r. Felmerül a kérdés: olvasott a rendező egyetlen Batman-képregényt is életében? (Még egyet is értenék azzal a klasszikussal, hogy lehet valaki úgy is jó rendező, hogy nem látott egyetlen filmet sem, de feldolgozás esetén ENNYIRE figyelmen kívül hagyni a forrást: terrorizmus.)

Vannak biztató jelek; a Dark Knight úgy tűnik, végre hajlandó felnőni a képregény által támasztott minőségi követelményekhez, és a smartphonenal BMW-t vezető, parafadugó-pofájú Pierce Brosnant is Daniel Craig váltotta James Bond szerepében, az utóbbi évtizedek legparádésabb 007-es filmjét prezentálva. A proletárcsalogató rongyrázós sziporka a helyére kerül: bele a kukába. És ezek nemcsak a képregényfilmeket érintő események:

„Sokan tekintenek úgy a Prince of Persiára, mint arra a lehetséges blockbusterre, ami újradefiniálja a videojáték-filmeket, és elfogadtatja az emberekkel, hogy ez a műfaj versenyképes. Jerry Bruckheimer, aki nem játékos, egyenesen a forráshoz ment, miután megszerezte a jogokat a franchisehoz, és összeállt a Disney-vel, hogy trilógiát készítsenek belőle. Felkérte a játék alkotóját, Jordan Mechnert – akinek nem volt korábbi tapasztalata forgatókönyv-írásban – hogy gondoskodjon a történetről. Mechner maga úgy jellemezte Bruckheimert, mint egy mindenből részt vállaló producert, aki a filmkészítés összes fázisában részt vesz. „Tényleg, a játék- és a filmkészítés folyamatai hasonlóak, noha a film jóval nagyobb léptékű – értve ezalatt a büdzsét, a csapatlétszámot, és úgy általában a ráfordított költségeket” – mondja Mechner.”

(Forrás: EDGE, 186. szám)

Jól hangzik, tényleg. Az a része valóban dicséretes, hogy a korábban megtapasztalt vandalizmus helyett pazarul finanszírozott, a filmhez értő kezekbe kerül a videojátékok utóélete. De hiába volt a fő inspiráció a nagy létszámú célközönség (értsd: mindenki, aki játékos), ezek a filmek még mindig nem csak nekik készülnek.

Ha már a cikk elején szóba hoztam az Advent Childrent, rágjuk még egy kicsit a Final Fantasy-témát. A korábbi, Spirits Within alcímmel futó mozis inkarnáció szinte teljes mértékben függetlenítette magát a játékban látottaktól – ki tudja, talán pont azért, hogy az egyszeri tájékozatlan tufa paraszt is mereszthesse rá a szemét, anélkül, hogy tudná, mi az a Chocobo, mire jó a Meltdown, vagy a Master matéria. A túl laza szállal kötődés az anyagi csőd szélére pofozta a SquareSoftot, így a következő lépésben nem kockáztattak a ló túlsó oldalára pottyanással, inkább a mérsékelt középen próbáltak lavírozni. Önismétlés: az efféle manőverek vagy a kecskés-káposztás, vagy a pénztelen-posztótlan verziókba szoktak torkollni. A DVD-ből (és az UMD-ből) világszerte két és félmillió példányt sikerült elpasszolni, ami parádésan hangzik, de hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy feltegyem a tízezer dolláros kérdést: drága barátaim, el vagyok ragadtatva, de nem lett volna jobb a keményvonalas Final Fantasy VII-rajongókra alapozni? Akik megvettek a játékból közel tízmilliót?! Tévedek, amikor azt feltételezem, hogy ez tömeges, önkéntes alapú árukapcsolást eredményezett volna?!

Nyilván ők tudják jobban – a térfél innenső oldalán marad az értetlen csodálkozás. A túlsón pedig a ropogó bankókötegek. Kussoltam.

:: a félelem bére ::

Azt hiszem, a filmrendezők és a játékfejlesztők közös problémája az, hogy sokszor nem mernek belerúgni a konvenciókba, és ezért nem sikerül rengeteg kísérlet. Ki tudja, talán túl „szakértők", túlságosan ragaszkodnak a saját, körbepisilt területükön kialakított szabályokhoz, hogy észrevegyék: az adaptációtól – megfelelően kiválasztott alapanyag esetén – nem rettegni kell, hanem meglátni benne a lehetőséget. Csak egy példa: ha a témának biztosított a szabad átjárhatóság, az alkotói stílusnak miért nem?

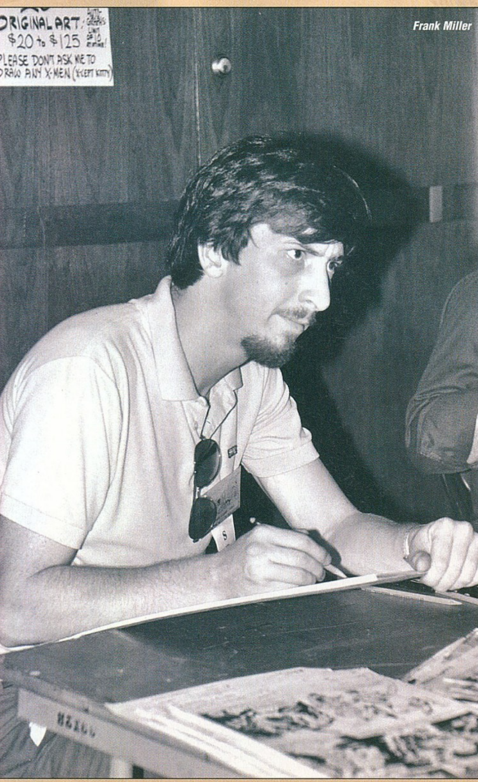
A különböző műfajok összemosására Frank Miller példáját hoznám fel. Frank képregényrajzoló, a műveiből készült filmekről pedig ordít a származásuk. A Sin City fekete-fehérrel (és néhány alapszínnel) skiccelt képregényei a mozivásznon ugyanilyen formában köszönnek vissza – a dinamikusan pergő, brutális történetek a klasszikus film noirt idéző stílusban sokkolóan hatnak. A Miller-adaptációkban állandóan jelen van a narrátor – a mozgóképes hangalámondás a lapokon látható szövegbox ikertestvére. A képregény kockái visszaköszönnek a vászonról is – így egyszerre tiszteleg az előd előtt, és az efféle keresztcsatolással növeli önmaga hitelességét. Az olvasók összekacsinthatnak: *igen, pont így volt.* A forrás nem megköt, hanem új utakat mutat. Akárcsak a 300 esetében, ahol a lassan sodródó képek és a festményszerű beállítások már-már új műfajt képeznek a film és a képregény között.

Sokan a 300 író-rendezőjét, Zack Snydert is elővették azzal, hogy mennyire emlékeztet a filmje egy videojátékra. (Készült is belőle PSP-s átirat, örüljön, aki nem látta.) Snyder, aki maga is játékos, tiltakozott, mondván, a szórakoztatás két teljesen különböző formájáról van szó – ami pont ellentéte annak, amit Mechner mondott. Ez is csak azt bizonyítja, hogy nincs két egyforma megközelítés. És nincsenek biztos pontok. Se bevált recept, se általános igazság. Rettentő ingoványos talaj ez: nagy nevek bukhatnak óriásit, és közepes alkotások nyerhetnek új értelmet. De érdemes elgondolkozni rajta, hogy ha nincs Sin City, akkor ilyen lenne-e – vagy egyszerűen csak: lenne-e – Renaissance: Paris 2054 animációs film, megjelent volna-e a Vigil: Blood & Bitterness PC-re, vagy a Wii-s tábor felkapná-e a fejét egy MadWorld nevű játékra...

Van a mesének tanulsága? Nincsen. Talán csak annyi: *nem baj, ha nincs saját ötleted. De a másikét ellopni csak úgy érdemes, hogy ő maga dicsérjen meg érte...*

Tyler
hc.one@freemail.hu





Frank Miller





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

SIREN: NEW TRANSLATION/BLOOD CURSE (SCEA/SCEJ, PS3)



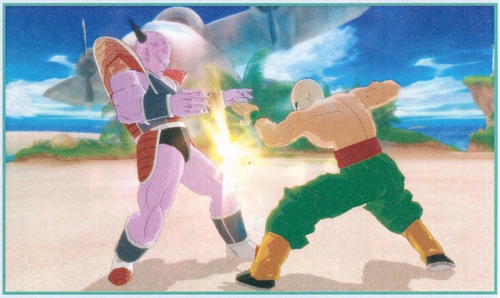


Hümmm, az év elején felfedezett, és még csak pletykák szintjén létezõ új **Siren** immáron egyre valóságosabb, olyannyira, hogy már nem csak azt tudni, hogy a **Blood Curse** (a tengerentúlon **New Translation**) a PS2-es Forbidden Siren remake-je lesz, de azt is, hogy a nyáron érkezõ túlélõ horror a store kínálatán belül válik majd letölthetõvé (figyelem, figyelem!!) – 12 epizódon keresztül. Hogy mindez hogyan lesz megvalósítva, az még kérdéses, ám addig is itt van az elõzetes, amely egy dolog felõl biztosan nem hagy kétséget: a BC rengeteg álmatlan éjszakánk okozója lesz.

Sam Monroe az éjszakai esõben ébredve kellemetlen élménnyel lesz gazdagabb – az égen pulzáló felhõk vöröses árnyalatban pompáznak, hõsünkre pedig véres cseppeket potyogtatnak, ami finoman szólva is az emberre hozza a frászt. Sokáig azonban nem tudunk parázni, mivel megkapjuk a feladatot, avagy keresésbe kezdünk a többiek után. A koromsötétben tett bolyongást mindenképpen segíti a seblámpa realisztikus fénye, amely egy plusz lapáttal tesz az adrenainnal teli serpenyõre, ami természetesen pozitív irányba leng ki. Emberünkkel botladozunk, tüsszentünk, gyönyörködnénk a sziklafalban, ám a környezetünkkel való ismerkedést egy sarlós banya szakítja meg, aki pár méterre tõlünk hasít szét egy bányászt, majd mint aki jól végezte dolgát, nevetgélve tovasétál, miközben az áldozat hullája is feltápászkodik, hogy utána rángatózva és hörögve folytassa tevékenységét. Amennyiben idáig értetlenkedtünk a remake keletkezése kapcsán, eljött az ideje, hogy elismerõen bólintsunk… a környezet is meglehetõsen pofás, de amirõl idáig is híressé vált a Siren-sorozat, az a karakterek animációja és kinézete – na, erre tettek rá még egy jó nagy lapáttal a készítõk. Az arcok már-már filmbe illõek, a bányász piszkosszürke trikóján nedvesen csillog a kifolyt vér, a ruhák gyűrõdnek stb. Mire összeszedjük Melissa Gale-t, az egyik fõszereplõt, és megindulunk vele a bányajáratokon át a cél felé, már túlleszünk pár harcon (közben minket is lecsapnak – ráadásul kedves és szeretõ baráti kezek), valamint kitapasztaljuk a demo nyújtotta élményt is. A BC nagyon jónak ígérkezik. A zene és a hangok odab***nak (ahogy már a trailer is kihozta a libabõrt), a grafika ütõs, és a kezelés is teljesen rendben van. Talán nem ez lesz a legszebb újgenerációs survival horror (látva mondjuk egy ingame Alone-bemutatót), de az biztos, hogy a leghangulatosabbak közt lesz. A remake ebben a minõségben legitimitást élvez (lényeges hibákat nem észleltem), nagy különbségekrõl egyelõre még nem tudok (a szereplõk nyugatiak, az biztos), és ha ügyesen, illetve vásárlóbarát módon oldják meg a store-ra való feltöltést, akár még jól is elsülhet a dolog (gondolok itt arra, hogy nem fogjuk elsietni az epizódokat – ahogy én ötszöri végigjátszással az elõzetesnél, jól kiélvezzük majd a történéseket). Persze mindezektõl függetlenül egy lemezes változatot is tárt karokkal fogadnánk.

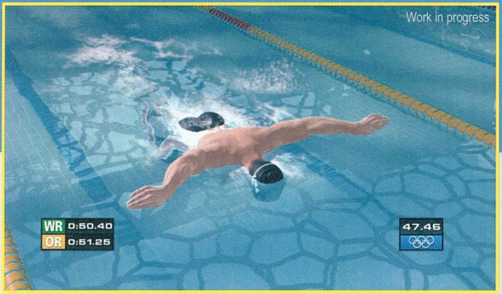
DRAGON BALL Z: BURST LIMIT (NAMCO, PS3/X360)

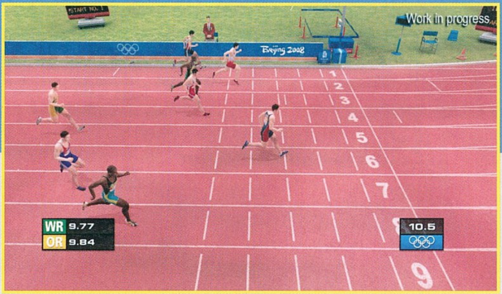




Sokadik program ez már a népszerű anime-sorozat hõseivel, de úgy tűnik, csak nem unják meg a rajongók a sok-sok videojátékos adaptációt. Persze a feldolgozások lehetõségei végesek, ráadásul a legfontosabb a tartalmi megújulás, ami viszont az eddig beharangozott információk apján talán a **Burst Limit** bukását is okozhatja (mondjuk inkább úgy, hogy csak okozhatná, mivel az elsõ újgenerációs adaptálásról beszélünk, ami emiatt így is-úgy is nyerõ lesz).

A store-ról letölthetõ demo ugyan csak két harcot tartalmaz, azok mindenképpen meggyõzõek – legalábbis a prezentációt illetõen. Goku és Raditz, vagy Yamcha és Saibamen harca még soha nem volt ennyire „valóságos". Ahogy hõseink egymásnak esnek, az olyan, mintha éppen az anime egyik epizódját bámulnánk a tévé képernyõje elõtt, csak éppen a mi kezünkben van a küzdelem végének eredménye (így már érthetõ a Prince of Persia új látványvilága is, az újgeneráció a cell shading technológiának is új értelmet ad, elvégre egy filmszerű játéknál már csak egy interaktív rajzfilm a jobb). Embereink repkednek, pörögnek, csóvát húznak, és energianyalábot zúdítanak ellenfeleikre, persze mindezt teszik ricegés, kockás külsõ, és egyéb grafikai problémák nélkül. Pazar. Legalábbis ez a része a dolognak, ugyanis felütötték a fejüket olyan pletykák is a neten, hogy csak húsz körüli lesz a karakterszám (a korábbi 100+ után ez szégyen lenne és gyalázat), ráadásul a történet sem öleli át a teljes DB-univerzumot. A dolog tehát így egyelõre kétoldalú, de azért reménykedjünk benne, hogy valamivel tartalmasabb lesz a beígértnél a BL. Persze a rajongóknak a jelenlegi formájában is sok örömet okozhat majd a program, már csak korszerű prezentálása miatt is. Még hogy a külsõ nem számít… a videojátékok világában ez mindenképpen a kegyes hazugságok közé sorolható (még ha nem is az a legfontosabb).





BEIJING 2008 (SEGA, PS3/X360)

A Sega mostanság igyekszik mindenbõl kivenni a részét, így a sportjátékoknál is lecsapnak minden lehetõségre, mint például ezúttal az olimpiai játékok virtuális adaptálására. A **Beijing 2008** ugyanis az olimpiák legteljesebb kínálatával áll elõ, amely persze nem meglepõ egy hivatalos játék esetében.

Az olimpiai játékokra nagyjából a C64-es korszakból emlékszem, mégpedig õrült, gombnyomkodós és joystick-gyilkos programokként rémlenek fel (az irányítók recsegtek és ropogtak, amikor hasonló program került a meghajtóba), ami miatt azóta sem erõltettem az ezekkel kapcsolatos ismerkedést – ám így 2008-ban újra felvéve a kapcsolatot a mûfajjal, azt kell mondanom, a téma cseppet sem változott. A csapatot kiválasztjuk, majd vagy tréningezünk, vagy élesben nyomjuk, de a lényeg ugyanaz: megnézhetjük, hogy az adott tornagyakorlatot hogyan illik elvégezni, majd élesben másoljuk azt. A gerelyhajítástól a futáson és távolugráson át a kalapácsvetésig, úszásig, kerékpározásig, célba lövésig és asztali teniszig minden van, ami egy olimpián elképzelhetõ, a közös az bennük, hogy valamelyik gombot/gombokat/kart/karokat kell õrült módjára nyomkodni, csavargatni (persze mindezt a megfelelõ idõben, és a megfelelõ erõvel) ahhoz, hogy az adott gyakorlat hibátlanul sikerüljön. Ez még talán jópofa is lenne, fõleg a lehetõségek széles palettáját szemügyre véve, ám a megvalósítás sajnos tartalmaz annyi hibát, hogy az összkép elvegye a kedvünket a további ismerkedéstõl.

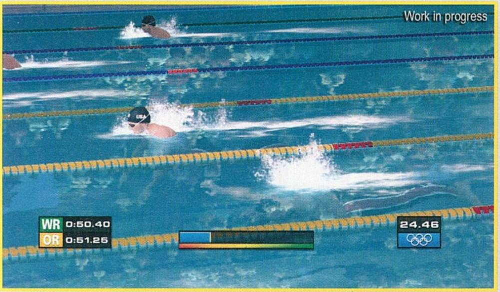
A grafikai megjelenítés jelenleg igencsak vegyes képet mutat, és bár nem tudom, hogy az elõzetes verzió hány százalékos befejezettséget tartalmaz, de néhol az emberek kidolgozottsága messze nem tökéletes, azok idomai és mozgása hagy némi kivetnivalót maga után, ahogy a mozgások folyamatossága is. Mindezeken kívül az is ront az összképen, hogy néha keményen fagy a program, vagy csak szimplán olyan hibákat produkál, hogy elkezd villogni, vagy besötétülni a képernyõ (nem, nem grafikai effekt – gyakorlat közben éppen úgy elõfordul a legváratlanabb pillanatokban, mint mondjuk a menüben barangolva), ráadásul néhol a textúrák is igencsak hiányosak. Persze vannak pozitívumok is az elõzetesben: a mozgások átlagban emberiek, a játéklehetõségek változatosak, van többjátékos mód, plusz elõfordul, hogy még a grafika is meggyõzõvé válik, ilyen például a kerékpározás, ahol csillog-villog minden, a pálya abszolút valóságosnak tûnik.

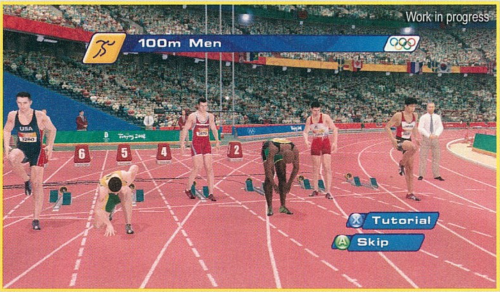
Elmondható, hogy a tesztlemez alapján a Beijing 2008-ból még bármi kisülhet. Ugyan én eleve nem hiszek egy ilyen program sikerében, a hibákat javítva a sportok szerelmesei közt akár sikeressé is válhat a program, hiszen nemcsak változatos, és emiatt méltó képviselõje az olimpiáknak, de még jópofa is egy-két gyakorlat, ami nagy szó tõlem, aki úgy idegenkedik az ehhez hasonló stuffoktól, mint bolhás macska a fürdetéstõl. Természetesen a Sega nevéhez hûen a B2008 is meglehetõsen árkád jellegû, de ez talán nem is baj, elvégre egy profi szimulátor kissé túlzás lenne az olimpiai játékok sokszínûségét ismerve, bár ki tudja, a valódi fanok talán pont valami hasonlóra vágynak. Száz szónak is egy a vége, a Beijing 2008 egyelõre hibákkal teli, ám azokat javítva, illetve egy jó árfekvést becélozva a Sega akár még sikereket is elérhet az adott rétegjátékosok körében, amúgy pedig a kutyát sem fogja érdekelni a program.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

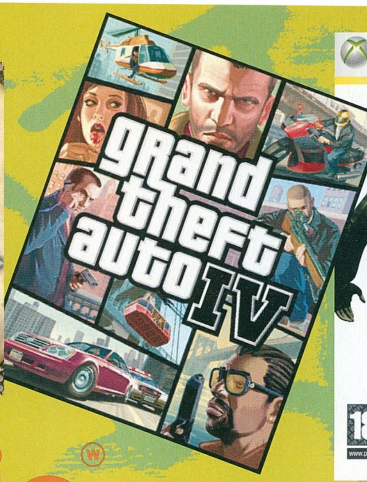


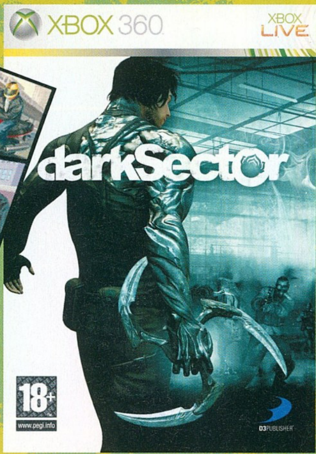












Egy hét leforgása alatt 6 millió eladott példány, 500 millió dolláros bevétel: az idei év játékkínálatát uraló Grand Theft Auto IV nem csak minden idők legsikeresebben elstartolt szórakoztatóipari terméke, de egyben maga a nagy pulzáló nyíl abba az irányba, mely felé a videojáték ipar, mint olyan tart – a hatalmas költségvetésű, éveken át készülő sikercímek felé.

Van is erre egy remek angol szó: *blockbuster*. Blockbuster lehet bármi (könyv, film, játék), ami iránt rövid időn belül robbanásszerű az érdeklődés. Maradjunk is a saját házunk táján és nézzünk körbe – volt már korábban is példa erre a GTAIV előtt? Igen, rögtön két alkalommal is, mindkettőt úgy hívták, hogy HALO. A Microsoft mindent megtett azért, hogy a Bungie sikerét meghozó és az Xbox brandet megalapozó eposz ne egyszerűen egy FPS, hanem rögtön legenda és fogalom legyen. Mitikus szereplőt létrehozni manapság nem túl nehéz, csak egy dolog kell hozzá: pénz. Méghozzá rengeteg, abból pedig a nagyobb szereplőknek van bőven. A HALO minden szempontból sikeres volt, hisz nem csak a szaksajtót, de a vevőket is sikerült megnyernie – a HALO 3 az iskolapéldája annak, hogy jól szervezett marketinggel (és ha valami, hát az biztosan pazar volt) el lehet kendőzni a hibákat addig, míg méretes dollárkötegekben nem gázol a vezetőség az első hónapban.

GTAIV és HALO 3 nem terem minden bokorban, legalábbis többé nem. A Playstation 2-Xbox-Gamecube generáció túlzás nélkül állítható, hogy maga a játékfejlesztés Mekkája volt. Olcsón legyártható, nem túl komplex célhardver, 14-18 hónap alatt tető alá hozható sikeres termék, minden stílust lefedő kínálat, széles és változatos felhasználóbázis. Hol tartunk ma? Beköszöntött a cápák és a hiénák korszaka. Három fajta játék létezik: az, amely nagyon egyszerű, nagyon kis költségvetésből gazdálkodik, és nem is akar többnek látszani, ami. Ilyen volt a Puzzle Quest, egy unalomig ismert logikai játék újfajta megközelítése, amely szépen, lassan és fokozatosan hódított meg minden platformot, nem várt sikert hozva mind a létrehozóinak, mind a kiadójának.

A második kategória a Dark Sector esete, az újgenerációs játék, amely minden eddiginél nagyobb figyelmet szentel a technikai nívójának. Szépnek akar látszani, de cserébe nem hirdeti a világmegváltás ígéretét, nem mondja azt magáról, hogy ő az Alfa és az Omega. Tisztességes, becsületes iparosmunka, amely sem a kritikákat, sem a vásárlói fogadtatást tekintve nem emelkedik ki a tömegből. Üzleti szempontból nullszaldó, a folytatás esélye minimális, egyszeri próbálkozás.

Végül itt van, amit nevezzük egyszerűen csak „GTA csoportnak". Lehetne akár maratoni futótábor: ezek azok a teljes egészében újgenerációs játékok, melyek nem csak a látvány szempontjából haladnak a korral, de képesek esetenként akár egy komplett stílust is megreformálni. Hátrány? Iszonyú, akár az 50 millió dollárt is meghaladó költségvetés, 100 főből álló fejlesztőcsapat, legalább 3 év fejlesztési idő. A bukás veszélye hatalmas, kivéve akkor, ha decens reklámkampánnyal mindenhol jelen van. Pontosan ez vár most a Metal Gear Solid 4-re.

A jelen sorok nyomtatásba kerülésekor elméletileg már a boltok polcain figyelő játék lehet, hogy grandiózus lesz, lehet, hogy minden rajongói álmot kielégít és lehet, hogy a PlayStation 3 talán legmeghatározóbb címe lesz, az viszont szinte biztos, hogy nem ennek indult. Az MGS4-nek nem most kellett volna kijönnie, hanem bő egy évvel korábban, ám a Konami több fronton is elszámolta magát. Ismételten nem készült fel arra a kihívásra, amit a PS3 jelent, vagy legalábbis nem mérte fel jól a helyzetet: az MGS4-nek nem kellett volna 100 millióba kerülnie, nem kellett volna hozzá egy komplett épületet felhúzni. Vészmegoldás? Támadás minden fronton, féltucatnyi különleges kiadás bundle formájában, létező márkák bevitele a virtuális térbe (iPod), teljes körű támogatás kérése a platformtulajdonostól.

Levon ez az MGS4 értékéből bármit is? Természetesen nem, így látatlanban is bátran kijelenthető, hogy a Solid Snake korszakot talán végleg lezáró eposzra megérte ennyit várni, megéri azt az esetleges áldozatot, hogy egy komplett konzolt kelljen érte vásárolni. Ám az, ahogy a fejlesztés haladt riasztó, mert lassan általános jelenségé válik. Bűnbakot keresni lehet és nem is lenne teljesen alaptalan – elég csak a DS megállíthatatlan robotolására és a Wii töretlen népszerűségére tekinteni. Igen, a piac változása ennek is betudható, a Wii és a DS sikerplatform, a fejlesztési költség szó szerint a tizede, az erőforrás szükséglet minimális, a megtérülés esélye magas. De ugyanúgy benne van a keze a problémában az egyre erősebb és ráfordításigényesebb hard-













vernek – persze a mérleg másik nyelvén ott van a HD korszak pozitívuma, a magasabb felbontás és a pengeéles kép. Technikai fejlődés ugye.

Ez azonban előrevetíti a jövőt, amelynek nem kellett volna ilyen gyorsan bekövetkeznie: egységesedés. Első körben fejlesztői oldalon, nem hogy a független, de az eddig vígan boldoguló kisebb stúdiók is vagy bezárásra, vagy komplett felvásárlásra ítéltetnek. Ez az ezredforduló táján bizony még messze nagyobb problémát jelentett, elég csak a Westwoodra gondolni, amely a kilencvenes évek egyik legtehetségesebb csapata volt, ám kikényszerített feloszlatása után a tehetségek szétszóródtak és a Westwood mint olyan megszűnt létezni. Az ebben nagy szerepet játszó Electronic Arts szerencsére tanult a hibából és átvette a T2 modellt, meghagyva a beolvasztott stúdiók kreatív szabadságát, nagyobb biztonságot és jóval több érvényesülési lehetőséget nyújtva. Csakhogy ez azzal jár, hogy mindenki kénytelen blockbuster játékokat gyártani, igazi blockbuster pedig csak az lehet, amely minden fronton jelen van – ezért nem lesz soha a grandiózus MGS4-ből GTAIV, ezért nem lesz a HALO 3-ból GTA. Egyetlen platformon megélni ilyen horribilis költségek mellett lassan lehetetlen lesz. A megoldás adja magát: szűkíteni a piacot, a mostani három szereplőről kettőre.

A Capcom gondolkodás nélkül áldozta be az egyediséget és a kreativitást az üzleti szempontoknak; de ugyan miért is lehetne őket hibáztatni ezért? Hisz a Capcom egy vállalat, amely profitot szeretne termelni, az új stratégiájával pedig sikerül is neki. Mi szükség van tehát nagyon drágán előállított, de a konkurensekhez képest nem elég nagy méretekben értékesíthető platform exkluzív játékokra? Hol van a következő, mindenkitől független de mindenhol sikeres Tetris?

Valahol, valakinek a nappalijában, barkácsfejlesztésként. Az esély arra, hogy valaki felfedezze és támogassa minimális. Tessék tehát tovább várni a Gran Turismo 5-öt, a Final Fantasy XIII-at, a HALO 4-et: lassan készülnek, nagyon sokat ígérnek és egyszeri élménynek mindenképp jók lesznek, de a jövő a Wii-é és a DS-é.

A világ már nem a tiéd.



VISITOR

MARTIN
576 KONZOL
HUNGARY



EXKLUZÍV

STÚDIÓLÁTOGATÁS AZ EPIC-NÉL



AERO-SNES kontroller

Utazni jó dolog, király helyre utazni meg csak plusz hab a tortán, de az univerzumban uralkodó nagy egyensúly törvénye természetesen itt is érvényesül: minél messzebbre mész, annál nagyobb szívás az út. Amerika állat jó hely, viszont elég messze van, tehát tapasztalatból tudom így kb. 20 „kiruccanás" után, hogy mire odaérsz, biztos olyan leszel – hiába trükközöl alvással, jóga-meditációval, vagy lerészegedéssel –, mint a mosott kaki. Ez van, be kell nyelni, vele jár.

A Gears of War az X360-ra készült egyik legjobb és leghíresebb, plusz ezek mellett a leglátványosabb lövöldözős játék, technikailag abszolút kiemelkedő, sőt meghatározó paraméterekkel, az Epic pedig egy rendkívül ambiciózus, a fejlesztést kifejezetten komolyan vevő, sikeres és jól menő stúdió. Gondolom ennek fényében nem kérdés, mennyire szerettem volna ott lenni azon 20 európai újságíró között, akik 2008. április 14-18. között kiutazhattak az Epic főhadiszállására, egy nagyon exkluzív „first-look" **Gears of War 2** bemutatóra. Országonként egy ember; nem több, nem kevesebb, szerintem nem kis dolog, mondhatni elég nagy megtiszteltetés bekerülni. Sikerült, megnyertük, az 576 Konzol kapta a bulit. A cél North Carolina állam, Raleigh, Durham, az Epic HQ.

Öt napos út, hétfőtől-péntekig, két éjszaka tényleges „kintalvással", a többi szívás valami repülőn. Nem egyszerű történet, emlékeimben kutatva arra jutok, hogy kifelé mindenképpen cumi lesz a menet. Már maga a kiutazás is szokatlan: a hétfő délutáni utolsó londoni gépre foglalták a helyem, ami estére érkezik, egy éjszaka szunya valami reptéri hotelben, aztán másnap reggel – képzavar – behajózás az interkontinentális járatra, és robogás Amerikába.

Bármiféle trükközés a csomagommal – tusfürdő, borotvahab, guminő, napi drogadag – teljességgel felesleges, azért a tatyóm, ami méretét tekintve simán elmenne kézipoggyásznak is, inkább feladom. Minden kobozható cumó nélkül, az esélyesek nyugalmával ballagok a detektoros kapu felé; engem itt ma nem kajáztattok meg, és elvenni sem tudtok semmit. Így is van,



A galaxis legkisebb pizzája (a villa szabványméret)



Tiszta udvar, rendes hotel



Az Epic bázis



Egyetek, igyatok, aztán hallgassatok

ma én nyerek. A gép szerencsére nem fapados, a lehetőségekhez képest kényelmesen elnyúlok, és farzsebemből előhúzom a DS-emet, a GBA-s Final Fantasy Tactics kazettával töltve. Legutóbb PSP-t vittem, gondoltam most váltok, mert hát ugye ott az a bizonyos egyensúly az univerzumban... Egy mentett állásom van, 28 perc után, a prológus pálya végén, ahol a tényleges történet kezdődik. Anyám, de rég játszottam már ezzel, mit is kell itt csinálni? Egy pillanatra rossz előérzetem lesz: talán mégsem ezt a stuffot kellett volna elhozni? Böngészem a több száz felszerelést, próbálok emlékezni a karaktereimre, lenyomok egy küldetést, aztán még egyet... és hallom, ahogy bemondják, megérkeztünk Londonba. Ez igen, így kell két órát elreptetni!

Landolok, kiballagok a hotelbuszokhoz, az enyém pont bent áll, rajtam kívül még három fiatal srác ül rajta... az egyik DS-ezik. A hotel közvetlen a reptér tőszomszédságában van, talán 5-6 perces út, ahogy beállunk elé, hátrafordulok és bekérdezem a srácokat: „Teljesen véletlenül nem megy valaki közületek a GoW2 bulira?" A DS-es fickó arcán mosoly, kiderül ő a cseh kolléga. Intézzük a szobákat, lepakolunk, két sör és egy gyors vacsora a hotel éttermében (steak és újburgonya, meg babköret – nagyon angol, de a Mátyásban eskü finomabb húst adnak), találkozunk reggel nyolckor. A szoba falatnyi, semmi másra nem jó, mint egy éjjel itt héderezni – régen sosem értettem, kik azok az elmebetegek, akik reptéri hotelekben alszanak... most már tiszta. Reggel újabb – gyanús – arcok a hotelbuszon. Megint bekérdezek, kiderül, hogy előkerült a lengyel kiválasztott is, így most már hárman vágunk neki amerikai járatunk felkutatásának. Az amcsi gépek külön placcról indulnak, ezt eltéveszteni sem lehet, speckó ruhába öltözött rep-



Megjött Vackor néni a gyerekekért



Sok jó konzol kis helyen is elfér



„Vészhelyzet esetén törje be!"



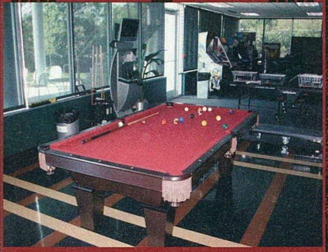
Cliffy B tudja, mit akar, és el is mondja



Locust trófea az Epic predátorok hajóján



Carmine kitömve



Lökjünk egyet ebédszünetben, kollegina!



Szabadjátékot mindenkinek



Erdőre néző házimozi kiadó

téri munkások ordibálnak ugyanis mindenfelé: „Ha bármiféle folyadék van önnél, itt dobja ki!"

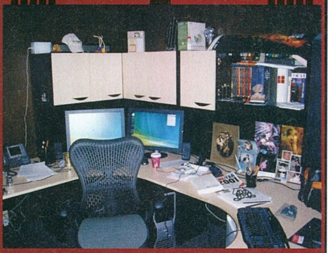
Ez az új őrület, a „folyadék". Tíz évvel ezelőtt volt a kaja mizéria, akkor még az előre csomagolt kekszet is elvették a beléPéskor, és négyszer megkérdezték, jártam-e utazás előtt állatfarmon (nem mertem mondani, hogy az ország, ahonnan jövök, full az). Öt éve állandóan a cipőimet masszírozták – kívül-belül – fülpucoló pálcikával, robbanóanyagok nyomai után kutatva. Most mindenre utaznak, ami folyik, mintha mindenki egy képzett MacGyver lenne, és két deci kólából, egy fél ropiból, meg négy csepp ásványvízből atombombát tudna mixelni. Túlzásba viszik ezt is, mint mindent; először mókás a buzgóság, ahogy tépik ki az emberek kezéből a palackokat, aztán hirtelen rohadtul idegesítő lesz, mert nyilvánvaló, hogy egy baromság, ráadásul kajak bénán van megoldva az egész, értelme semmi, aki akarná, az úgyis megoldaná a durrantást. Belépés az amerikai géphez, egy hatalmas *turbános* férfi – most frankón, ez milyen nonszensz helyzet? – fizimiskára (értitek, ő, a turbánban) szelektálja az embereket és mutogatja, ki merre menjen: cseh és lengyel ismerőseim balra sasszé, én (a láthatóan minden hájjal megkent terrorista csávó Nintendo DS-sel a kezében, méretes fejhallgatóval) jobbra farolok, a *cumisorba*, ahol két gumikesztyűs csajszi motozza és pakolja szanaszét az embereket, természetesen úgy, hogy ide már csak ártalmatlan kézipoggyásszal jössz be. Letapizás, telefon és fényképező bekapcsoltatása (ha világít és működik mehet), kistatyóm nullára szétszedése, cipőlevétel... itt elkezdek hangosan cüccögni, ők meg egyből tárják szét a kezeiket: „Ez a munkánk!" Már mondanám, hogy motozzátok inkább a turbános haverotokat lányok, ekkor látom, hogy a két útitársam egymást csapkodva röhög a szívásomon, így inkább odaintek, és én is velük nevetek. Az ezt követő 8 órás úttól kicsit fázom, de mint kiderül, alaptalanul: az a végtelenül ritka (és szerencsés) helyzet történik meg ugyanis, hogy a gép talán 1/3-ig van csak tele, így egy teljes négyes sort tudok foglalni magamnak. Végigfekvés, sziesztа. A Final Tactics-szel úgymond fekete lyukba kerülök, szinte kiesik az idő. Néha pauzálok, kicsit nyomogatom az előttem levő ülés hátuljába épített képernyőn választható játékokat, meg a karfába rejtett „kontrollert", de a Tetris-en kívül egyik sem köt le 5 percnél tovább, tehát merülök vissza az FFTA rejtelmeibe. Meglepve tapasztalom, hogy életemben először sem nyűgös, sem álmos nem vagyok, de még fáradt sem, és már meg is érkeztem... perfekt játékot választottam az útra, az tuti!



Szép testben szép lélek?



Ötletgyűjtés a következő Epic játékhoz?



Így néz ki egy Epic-es munkahely

North Carolina valahol New York alatt van, a keleti part déli részén. Életemben nem jártam még ezen a vidéken (még a közelben sem), érdeklődve nézek körül, de nem látok mást, csak erdőt; a repülőtér is egy hatalmas, erdőbe vágott tisztás. A semmiből előkerül még 17 hozzám hasonló forma, meg egy apró, szöszi leányzó: mint kiderül, ő microsoftos vezetőnk, Melissa, aki időközben már begyűjtött mindenkit, így teljes létszámmal ülünk fel a fogadásunkra érkezett buszra, ami úgy néz ki, mint amivel a South Parkban viszik suliba a kölyköket – csak barna. Kábé húsz perc kényelmes robogás egy autópályán, ami – gondolom mondanom sem kell – az erdőn halad át, házak sehol, város sehol, csak fák. A jópofa olasz kolléga megjegyzi, biztos azért itt van az Epic bázisa – és nem New Yorkban mondjuk –, hogy a munka mellett ne tudjanak a fejlesztők semmi másra se koncentrálni... erre ír barátunk ékes angolsággal – mintha egy Guy Ritchie filmet hallanék – belöki, hogy itt maximum vadászni mehetnének, vagy eltévedni. Kicsivel később felfedezzük, hogy van azért itt pár ház, de totál elrejtve az erdőben, telepszerűen elrendezve. Olyan Twin Peaks-es a hely... Később lehajtunk a pályáról, egy újabb (erdővel körülvett) „tisztásra", melynek egyik szegletében ott a gyönyörűen ápolt wellness hotelünk, néhány étteremmel karöltve. Az idő csodálatos, 20 fok, napsütés, este közös vacsora egy steak-house-ban, a sört mindenki izomból vedeli, a Microsoft persze mindent fizet, a hangulat hamar a magasban, a csapat kifejezetten szórakoztató.

Másnap bőséges reggeli baconnel, tojással és narancslével (fejben már nagyon amerikai vagyok), majd felszállás a buszra: megyünk Epicet nézni! Pálya, erdő, lehajtó, tisztás – ezúttal már egy némileg forgalmasabb helyen, ami még mindig nem lakóterület (emberek sehol), inkább olyan tipikus amerikai, külterületi, földszintes, bevásárlóközpontos placc sok-sok áruházzal (körben erdővel... gondoltad volna?), ezek közelében áll az Epic üvegirodája. Kívülről semmi extra, elsőre iszonyat nyugis helynek néz ki. Aztán belépünk, és hirtelen mindenki padlót fog: az előtérben hatalmas üvegtároló, tele állat GoW és Unreal relikviákkal, egy GoW szoborral, meg egy fali vitrinnel. Megérkezik fogadóemberünk, kiosztja a látogatóknak járó nyakbaakasztókat, és betessékel minket a tágas tárgyalóba. Körbeüljük az asztalt (a sarokban X360 és PS3 audio-videó pultra kötve), üdítőt és majszolnivalót vételezünk. Tíz óra, bejönnek az Epic-es srácok, köztük a „fenegyerek" vezetőtervező Clifford „Cliffy B" Bleszinski (a srác jó arc, csak kb. 160 mély, gondolom ezért talán komplexusos lehet), láthatóan már mindenki izgatott, mindkét részről: lássuk hát a medvét!

Az Epic múltja igen régre nyúlik vissza, a stúdió ugyanis 17 éve működik és készít játékokat. Nevükhöz fűződik pl. a legendás Unreal sorozat, az Epic Pinball, a Jazz Jackrabbit (visszatérő poén minden Epic-es történetben, hogy az interjúk



Cliffy B pazar Transformers gyűjteménye



GoW és Unreal címlapok a világ minden tájáról



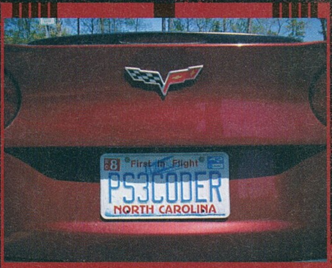
Felkészülés a háborúra



Fanboy-rendszám

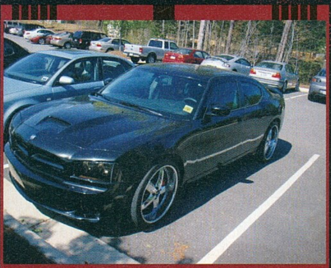


Ego-rendszám



Melós-rendszám


Este nehogy rossz kocsiba szálljak


Nagyon fekete, nagyon démoni


Cliffy B ezzel tolja, csak szerényen

alkalmával a bevállalós újságírók mindig felteszik az „És a Jazz Jackrabbit új része mikor jön?” ártatlan kérdést a GoW-ra irányuló témák helyett, amitől az Epic-esek már falra másznak), és nem mellesleg az X360 egyik „system-seller” címe, a Gears of War is. A cég jelenleg több mint 100 alkalmazottal üzemel. Hallunk még némi PR ízű dumát a GoW sikereiről, meg eladási adatokat, 4.5 millió darab kelt el belőle, látszik, hogy a srácok nagyon büszkék – mondjuk okkal.

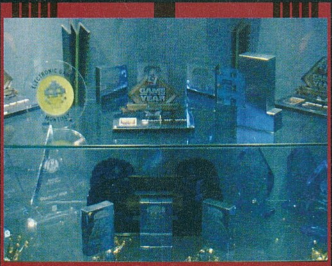
„Amit ma megmutatunk nektek, az a GoW2 multiplayer része” – mondja Cliffy B. Csepp morajlás a teremben... de semmit a szingliből? „Semmit, a játék szingli kampányát hét lakat alatt őrizzük” – válaszol titokzatosan mosolyogva egy másik Epic-es tag. (*Azóta kiadtak egy rövid ízelítőt az egyszemélyes küldetésből is; mit mondjak, pazarul néz ki, rendkívül látványos a csata.) Kicsit el vagyok kenődve: nekem a GoW multija annyira nem jött be, ettől függetlenül tisztában vagyok vele, hogy a CoD4 megjelenéséig ezt tolták a legtöbben Live!-on, tehát a gamerek imádták. (*Feltűnő helyzet, mindenki már a legelején észreveszi: nagyon sok gondolat hangzik el a GoW mulijával kapcsolatban, ami egyértelműen arra utal, hogy az Epic nagyon ráfeküdt ennek tökéletesítésére.)

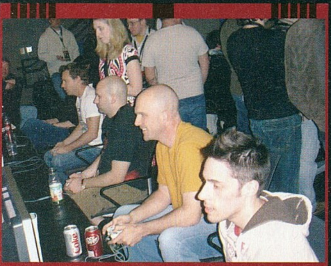
„Bigger, better, more badass!” – jelenik meg a GoW2 szlogenje a kivetítőn (Több, jobb, tökösebb), amit hangzatosnak, vagy akár olcsón hatásvadásznak is lehet titulálni, ezt mindenki döntse el maga. Cliffy egy, a GoW sorozat-mivoltára irányuló gyors kérdésre séróból bevágja, hogy ők aztán sosem beszéltek trilógiáról – de természetesen nem zárják ki a harmadik epizód lehetőségét sem. Ezt követi egy felsorolás arról, amit a második GoW nyújtani fog: polírozott látványvilág, durvább akciók, új szereplők, új (vezethető) járművek, új ellenfelek, új fegyverek, és ezekből ízelítőt is kapunk rövidesen.

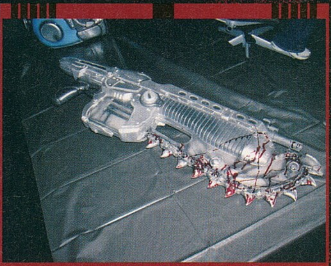
Kezdjük a történettel. Több mint 6 hónap telt el a GoW fináléja óta, de a háború nem ért véget, sőt, minden csak durvább lett. A Lightmass bomba felrobbantása nem pusztította ki az ellenséget, viszont sok-sok embert megmérgezett. A locust hordák

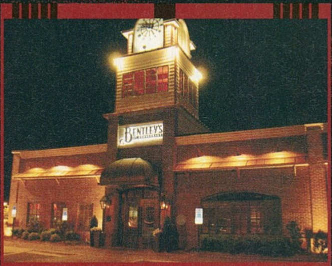

Ami megnyerhető, azt a GoW megnyerte

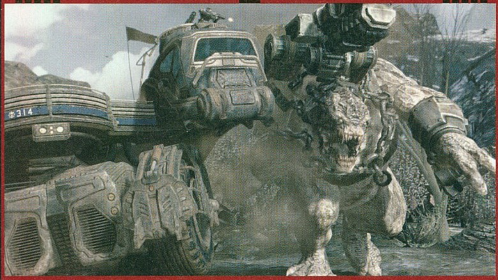

Mindent a szemnek, semmit a kéznek (sajnos)


A szakma elismerései


Az Epic csapata


Jó, ha mindig kéznél van egy láncfűrész


A steak legyen angolos, a burgonya pedig ropogós


Látványos méretkülönbségek



Új járművek (hangulatfokozó felfestéssel)

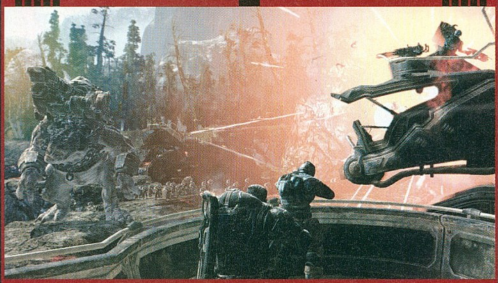
kiokosodtak, és most épp azon mesterkednek, hogy nem egyszerű „Emergency Hole"-ok ásásával nehezítik az emberiség életét, hanem egész városokat próbálnak a föld alá darálni! Egy ilyen hatalmas, menekültekkel teli metropolisz Jacinto városa, az „utolsó bástya", ami már el is kezdett süllyedni. (*Cliffy B poénkodik: „Úgy képzeljétek el, mintha Los Angeles rogyna meg… Istenem, add, hogy megtörténjen!") Az emberek úgy döntenek, összegyűjtik minden erejüket, mindenkit besoroznak, és megtámadják a locust hordákat, mégpedig rejtekhelyükön, a föld alatt. Felajánlják minden túlélőnek, hogy ha egy családból valaki beáll katonának, a família többi tagja élelmet és védelmet kaphat egy nagyvárosban. Itt jön be a képbe a két új szereplő, Dizzy Wallin (egy állandóan dohányzó, cowboykalapos, szakállas ür-

A prezentáció tovább folytatódik, méghozzá további újdonságokkal: a fegyverekkel. A Hammerburst II egy új automata puska, amin nincs láncfűrész, cserébe viszont nagyobb a sebzése, mint az alap COG fegyvernek, és ha kellőképpen sebesen rángatod a ravaszt, a tűzsebessége is meggyőzőbb. Láthatjuk ezen kívül a gázgránátot, ami értelemszerűen mérgező felhőt bocsát ki robbanás után. Szintén nagy újdonság, hogy a gránátok mostantól odaragaszthatók a falfelületekre, nagyban növelve ezzel a védekezés és taktikázás lehetőségét. A harmadik bemutatásra kerülő új fegyver a locustok „Gorgon" pisztolya, ami lényegében egy szupergyors mini golyószóró.

További újdonságok: az ellenfelek. Ezekből kettőt mutatnak be: az egyik a locust szerzetes (Locust Kantus), aki képes arra,

a végső csapásra, a 94 éve tartó háború lezárására. (*A fellelkesült Cliffy B sokat sejtetően vigyorog: „Óriási háború lesz, arra felkészülhettek. Itt ez a katonai felvonulás, harcosok ezrei, járművek…" Ekkor kollégája hirtelen rászól: „Túl sokat árulsz el!")

Oké, akkor most már lássunk valamit a game új külsejéből is. A vetítő két részre van osztva: a bal oldalon a klasszikus Gridlock pálya látható (csupán demonstrációs célból: a GoW2-ben elvileg nem lesz Gridlock.) a GoW-ból, a jobb oldalon pedig… szintén ugyanaz a Gridlock, de a GoW2 motorjával. Guvadnak a szemek: ez bizony sokkal szebb, mint az elöd. Te most, kedves olvasó, biztos azt kérdezed: „De mennyi az a „sokkal"?" – és joggal. Nos, ez ugye itt a mulitplayer motor, és azt mindannyian tudjuk, hogy multiban a látványból mindig vissza kell venni. Amit előttem


Több tucat ellenfél egyszerre a képernyőn


Intenzív harci helyzetek

ge), illetve Tai Kaliso (Turok-hasonmás, tetovált arcú óriás, Dom régi haverja). Feltűnik továbbá Dom felesége, Maria Santiago (ő az első nagy locust támadáskor veszik el gyermekeivel együtt, felkutatásuk a történet része, Dom legfőbb motivációja), illetve az emberiség aktuális vezetője, Prescott elnök is, mint központi szereplők. A GoW2 most már nem kizárólag Marcus története lesz, Dom is nagyon fontos szerepet kap. A GoW az évszakokat tekintve nyáron játszódott, a GoW2-ben őszi-téli felállásra számíthatunk – frappáns meghatározás, hogy ez az ősz az emberiség ősze is egyben. (*Egyértelmű, hogy a GoW2 sokkal „sötétebb" hangulatú lesz, mint elődje – ha a Killzone 2, vagy a Halo 3 „itt a vég" alaphelyzetét vizsgáljuk, mindenképpen érthető ez az elmozdulás egy még drámaibb szituáció felé az Epic részéről.)

hogy jelenlétével erőt öntsön a harcosokba, növelve harci kedvüket (ezért nem árt először vele végezni), illetve ott a locust kőféreg (Locust Rock Worm), amely egy hatalmas dög, és akár élő pajzsnak is használható „Living Moving Cover".

Kérdés érkezik: sok játékos sejtette, hogy a GoW-ból „kimaradt valami" – erre én is utaltam annak idején a tesztben –, ami a jócskán kibővített PC verzió megjelenése után abszolút nyilvánvalóvá vált. Most mi a helyzet? Cliffy B mindenkit megnyugtat: a GoW2 sokkal „mesélősebb" lesz, mint az elöd, masszívabb történeti szállal, több átvezető filmmel.

Jön az utolsó konkrét információ a szingli kampány tartalmával kapcsolatban: a game minden bizonnyal igen epikusan indul majd, Prescott elnök beszédjével, aki szerint most jött el a pillanat

van, az egy felpolírozott GoW látványvilág. Nincs jobb szó rá: *részletesebb*. A háború és az idő tovább pusztította a házakat, ezért minden kicsit romosabb, mohásabb, szakadtabb, több a törmelék, több a szemét, papírlapot visz a szél. Picivel talán több a szín. Egyértelmű, hogy már a GoW motor is nagyon erős volt, így nem lehet azt mondani, hogy egy „új generáció", amit a vásznon látok, de a fejlődés teljesen világosan lejön. Számokban kifejezve azt mondhatom, hogy kb. 20%-kal biztos többet mutat a multis változat – most néz ki úgy, mint a PS3-as Unreal Tournament 3, ami állatira szép –, és szingliben ennél biztos, hogy komolyabb lesz az előrelépés, tehát összességében akár 40%-kal is izmosabb látványt várhatunk a második részben! Ez a 40%-ot természetesen nem „vegytiszta" grafikai tuningként kell kezelni,


Párbajkamera


A vér marad



Dizzy akcióban



Az aprításnál mindig menj tutira

inkább a világ egészét vizsgálva: több ellenfél lesz majd látható a képernyőn, jóval nagyobb méretű mozgó objektumok, grandiózusabb méretkülönbségek – összességében mindenképpen pazar dolgok várhatók. (*Kérdés érkezik: mi volt az a „piros" előzetes, ami felkerült a netre, és ami tulajdonképpen csak a karakterek sziluettjeit mutatja meg? Nos, ez tiszta gameplay engine, nem animáció, mindössze egy piros szűrőt húztak rá „takarásnak".) A cenzúrázás – szomorú – ténye is szóba kerül: vér továbbra is marad a játékban, és veszettebb lesz a fűrészelés is, de összességében el lehet mondani, hogy a GoW2 továbbra is inkább viccesen lesz brutális, mint ijesztően.

Az „általános" bemutatás vaskos felsorolással zárul: melyek azok a részek, ahol a játékmenet változik. Könnyedebb a mozdelikvens a közeli robbanások erejétől is megvéd. Később előhozom kedvenc témám, és megkérdezem, mennyire hódolnak be a „casual" rétegnek. Némi hümmögés – érzik az Epic-esek, hogy itt 20 hardcore gamer ül – után azt tudom meg, hogy az első GoW-t „túl nehéznek ítélték meg a hétvégi gamerek Casual fokozaton", azért valószínűleg alapbeállításon könnyebb lesz a második rész. Hőbörgés. A helyzet mintegy „mentéseként" Cliffy rátér a csemegére: az új kivégzésekre! Ezek fegyver- és fajfüggők lesznek, tehát máshogy verhetjük szét az ellenfél agyát egy pisztoly markolatával, vagy a távcsöves puskát baseball ütőként alkalmazva. Röhögés. A környezet rombolhatóságának mértékére nem érkezik egyenes válasz: multiban „felrobban ez-az, maradnak a golyónyomok, szakad a homokzsák", de hogy szingliben lehet-e végeztek a hardcore és casual gamerek körében, és minden egyes ötletet megvizsgáltak – mik azok a területek, ahol a multi csiszolásra, esetleg változtatásra vagy bővítésre szorul.

Első és legfontosabb a meghívásos parti-rendszer megvalósítása, ami sajnos az első részből hiányzott. (*Valaki bedobja: nem lehetett volna ezt egy patch-csel beépíteni az első Gearsbe? A válasz nemleges, túl nagy letöltés lett volna.) Megtudjuk, hogy a GoW2 5vs5 multis felállást használ majd a korábbi 4vs4 helyett.

Fény derül három új játékmódra is.

Wingman: A játékosok párban, egymást támogatva nyomulnak a többi duó ellen. Amikor valamelyikük lefekszik, a másik még felgyógyíthatja.



Polírozott vízeffekt



Meatshield

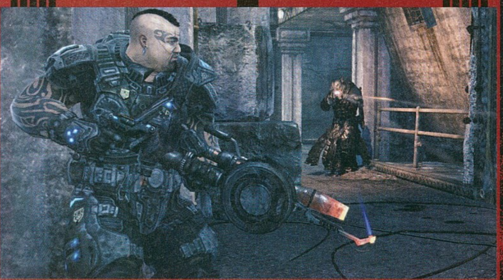
gás, finomabb a futás, és nagymértékben javított fedezékrendszer. Ez annyit tesz, hogy pl. az „átlendülés" egyik fedezékből a másikra, illetve a fedezékbe vetődés immár megállítható. Valaki rákérdez az új járművekre is, az Unreal Tournament 3 szuper repülő masináira utalva. A válasz meglehetősen bizonytalan: lesz egy nagy „szállítóeszköz", tetején használható géppuskával, és egy „valami", amivel Cliffy B szerint „állatul lehet majd száguldozni a hóban". (*Ismét rosszalló pillantás a kollégától, Cliffy megint sokat beszél.) Repülő gépek, repkedős pályák előreláthatólag nem lesznek. Fény derül egy komoly extrára: ez a „meatshield", az élő pajzs. A legyőzött ellenfeleket fel lehet „karolni", és magad elé tartva pajzsként használni. A test szépen elnyeli a rád küldött golyókat, aztán cafatokra szakad – sőt, a szerencsétlen majd pl. falakat dönteni real-time-ban, azt nem tudják, vagy inkább nem akarják kitálalni. Ami korábban nem volt: a pajzs. Ez egy felszedhető fém eszköz, amit klasszikus módon magad elé tarthatsz, vagy leteheted a földre fedezéknek. Három további apróság: a „haldokló" állapotban fedezékbe tudsz kúszni, esetleg kegyelemért könyörögni, illetve fel is robbanthatod magad agonizálás közben (ha maradt gránátod), becumiztatva a fölötted gizdáskodó ellenfelet.

Ennyi „lesz" után következik a „van": a beígért multis rész bemutatása. 2008. április 16. van, és a GoW2 multiplayer módozatai közül 7 már üzemel, emellé 10 mapet hoztak eddig össze. A megjelenés 2008 novemberére van datálva, a helyzet tehát biztató. Az Epic semmit nem bízott a véletlenre: komoly felmérést

Meatflag: A „capture the flag" kifejezetten Epic-es, a Gears-hez kreált verziója, ahol egy gép által irányított ordibáló, védekező, sőt lövöldöző személyt kell elkapni, megtartani, és a megfelelő pontra cipelni.

Guardian: A korábbi Assassination új változata, ahol a csata ezúttal nem ér véget a VIP lelövésével. Ha vezetőd meghal, még van lehetőség a szépítésre, csupán a respawn opció szűnik meg csapatod számára.

Tatataaa, dobpergés, trombita: új opció a „fűrészpárbaj". Gondolom sejthető, miről szól: ha két játékos egyszerre nyomja el a láncfűrészt, akkor a karakterek egy speciális oldalnézetbe kerülnek, láncfűrészek összeakasztva, innen az kerül ki élve, aki gyorsabban nyomkodja a megfelelő gombot. Vannak



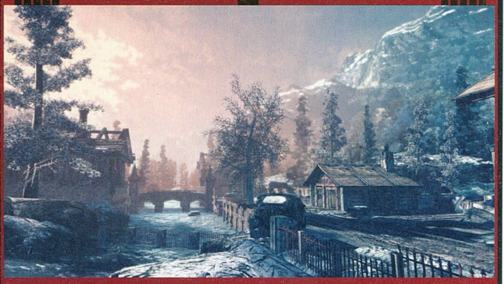
Tai lángszoróval



Az a bizonyos pajzs



Security



River

új kamerák: követős Battle Cam, illetve teljesen szabad Ghost Cam, és bekerül egy speciális fotó-mód is, mellyel tetszés szerint készíthetsz fényképeket az akciókról, amiket aztán a gép osztályoz tartalmuk, a beállítás, és a kompozíció vizsgálatával. Ezek a képek menthetők, megoszthatók, sőt talán nyomtathatók is lesznek.

Oké, mindenki kóválygó fejjel ül a tárgyalóban, túl sok volt az információ túl rövid idő alatt. Dél van. Ebédszünet következik – valaki hatalmas szendvicseket és salátákat csempészett be a tárgyalóba, a nép nekiesik és burkol. Ismertetik a program további részét: egy rövid túra következik az Epic irodaház bejárásával, aztán az egész délutánt multizással fogjuk tölteni, gyakorlatban kipróbálva azt, amiről idáig csak hallottunk.

Ahogy Epic team elhagyja a termet, azonnal beindul az eszmecsere: ki mit gondol az eddig látottakról? A csapat láthatóan két részre bomlik. Azok, akik aktívan játszották a GoW-t, láthatóan totál elégedettek az újításokkal. Azok, akiknek nem a GoW jelenti az Alfát és Omegát, némileg szkeptikusabbak – valaki jól hallhatóan bemondja a „GoW 1.5" jelzőt a multis részre reflektálva, és azzal érvel, hogy ha a PS3-as UT3-ban olyan hatalmas térképeket és izgalmas harci járműveket tettek, akkor ezt itt miért nem lehetett megoldani, mintegy új dimenzióba emelve ezzel a többjátékos élményt. Egy másik, cinikusabb kolléga egyenesen azt dobja be, hogy ez a multi így nem más, mint a GoW összes hibájának javítása, egy olyan felállás, amit már eredetileg is meg kellett volna csinálni. A derűlátóbbak visszavágnak: egyrészről még nem próbáltuk ki a játékot, tehát korai a károgás, másrészről ott a szingli kampány, ami biztosan tartogat majd meglepetéseket. Ennyiben maradunk.

Ismét előkerül Epic-es vezetőnk, és körbevisz minket a bázison. A három szintes épület nem annyira ultra-modern dizájnos, mint mondjuk a Massive malmöi irodája, vagy a Sony londoni stúdiója, viszont sokkal meghittebb: itt nincsenek nagy, egybenyitott, közös munkaállomások, mindenkinek saját irodája van zárható ajtóval, és kellemes csend honol. A falakat az Epic eddigi összes játéka, játékdoboza, floppy és CD lemeze, vagy cartridge-e díszíti bekeretezve. Az épület hátuljában konditerem és egy komoly belmagasságú motion capture stúdió, az emeleten pedig – többek között – Cliffy B saját irodája, melynek dísze privát (igen komoly) akciófigura-gyűjteménye. Utolsó állomásunk a szabadidő szoba: ebben a hatalmas helyiségben több játéktermi masina és egy komoly házimozi rendszerrel megspékelt játéksarok kelleti magát, plusz egy biliárdasztal. Itt van az étkező is, és a kijárat egy kosárpályára.

A vendégek kávéznak és levegőznek, én okosan lefarolok az épület frontján található parkolóhoz: kíváncsi vagyok, miket hajtanak az Epic-es dolgozók. Tré kocsit egyet sem látok: vagy három Corvette, egy Camaro, Audi, BMW, a sarokban pedig Cliffy B cabrio Lamborghinije. Fotózom a rendszámokat is – halálosak.

A szünetnek vége, kezdődik a délutáni program, a tesztelés. Bekocogunk a koromfekete mo-cap terembe, ahol pontosan 20 darab gép és LCD tévé van felállítva, így két 5vs5 formációt alakítunk. Három helyszín áll rendelkezésünkre: Gridlock, Security, River – ezek elvileg csak demópályák, a végleges játékban nem, vagy nem ilyen formában lesznek benne. A három pályán a három már bemutatott játékmódot pörgethetjük le, végül pedig körmérkőzés következik, a győztes ötös pedig megmérkőzik az Epic saját csapatával.

Gridlock: A GoW-ból már ismert, kifli alakú helyszín új köntösben, ahol a játékosok a kifli két csücskéből indulnak, és általában középen csapnak össze. A map nem túl izgalmas: hamar beáll az a fix taktika, hogy a harcosok ész nélkül egymásnak rontanak, és óriási láncfűrészezés alakul ki. Mindenki a párbajt próbálgatja – érdekes és izgalmas a buli, tényleg tizedmásodperceken múlhat a győzelem, viszont felmerül a kérdés, hogy netes játék esetén az esetleg lassabb kapcsolattal rendelkezők hátrányát hogyan fogják kiküszöbölni? Elég idegesítő lesz, ha valakit mindig emiatt gyilkolnak majd le... Egy idő után rájövünk, hogy tömegben kell fűrészelni: két ember reszeli egymást párbajban, a harmadik meg szépen hátulról leszedi a haverját molesztáló arcot. A játék motorja viszont elég „érdekesen" kezeli ezt a helyzetet: néha nem tudja, hogy oldalnézetbe váltson-e a párbajozókra, vagy a harmadik személyt mutassa. A képernyőn rángatás, némi káosz. Bemelegítésnek jó.

Security: Ez a pálya egy kisméretű belvárosi terep, és két érdekesség is van rajta. Az egyik két erős fegyver – a robbanós nyíl meg a lángszóró – felszedhetősége, melyeket egyrészről egy kikapcsolható lézerkapu, másrészről egy automata löveg véd. A dolog úgy működik, hogy valaki odaáll a kapcsolóhoz, hatástalanítja a védelmet egy gomb megnyomásával, egy másik player pedig villámgyorsan felszedi a fegyvert kicsit odébb. A Security kvázi cipősdoboz alakú map, és található rajta két „zsákutca" sarok – a respawn pontokkal átellenesen – ami nagyon ideális védekező hely, ha például a VIP-jét akarja megóvni a csapat a Guardian módban. A Security nagy sikert arat, rövidesen beindul az asztalok között vicces átkiabálás, különösen akkor, amikor az egyik rohamozó team beleszalad a ficakban lapuló VIP és bodyguardja által falra tapasztott gránátokba. Mindenki nagyon élvezi ezt a mapet.



Hammerburst II



Maria Santiago, Prescott elnök



Locust Kantus, Locust Rock Worm



Dizzy Wallin, Tai Kaliso



Locust gázgránát



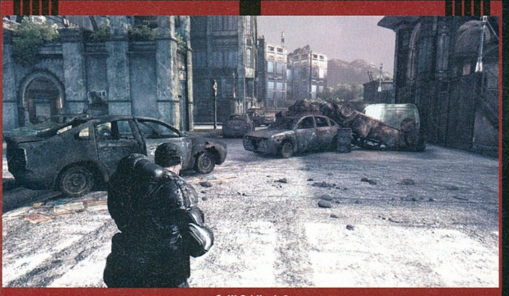
Locust Gorgon pisztoly



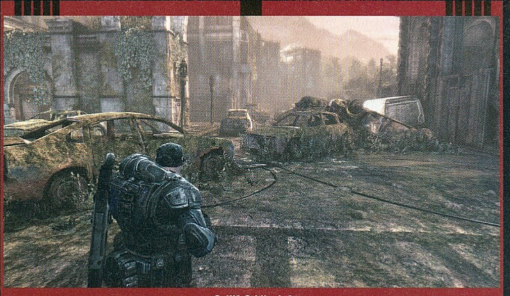
GoW Gridlock 1



GoW2 Gridlock 1



GoW Gridlock 2



GoW2 Gridlock 2

River: Az első igazi „új" helyszín, ami egy télies, havas, saras hegyi falu, amit egy sebes folyó szel ketté. Grafikailag mindenképpen a legszebb a három közül. A vízeffekt tuningolt, csobban, ha belelépsz vagy belelősz. Téglalap alakú, nem túl nagy pálya. A játékosok a szélekről, az átellenes sarkokból indulnak, és vagy megpróbálják elfoglalni a másik szélen levő „sniperhelyeket" – ezek egy-egy ház, az egyikben a nyíl, a másikban a távcsöves puska – vagy berohannak a folyóba, a középen átívelő híd alá, és felszedik az aknavetőt. A River bizonyul a legkomplexebb, leginkább megfontolt és kidolgozott taktikát igénylő pályának a három közül: valakinek el kell szaladnia a saját sniperpontjához, valakinek a híd alá, a többieknek pedig át kell kelni a hídon és megrohamozni az ellenfél orvlövészét. Lassan áll össze a teamwork, de egy idő után a korábbi vicces hangulat igencsak bekomolyodik, mindenki feszülten koncentrál.

Összességében a Guardian mód aratja a legnagyobb elismerést: ez a legizgalmasabb, az utolsó pillanatig fordítható, élvezetes csata. A Wingman összeszokott duóknak, barátoknak lesz ideális. A Meatflag csapatmunka nélkül óriási káosz: nem elég, hogy el kell kapni a védekező NPC-t, de el is kell vonszolni, így az akció a folyamatosan rohamozó ellenfélénél biztosan egy hatalmas fűrészpárbajba torkolló őrjöngésbe fajul. Ami még elmondható, hogy a térképek továbbra is inkább kisebb méretűek, valószínűleg a végleges játékban sem lesznek nagy, bebarangolható mapek, viszont a menetek némileg tovább tartanak majd.

A lehető összes variáció végigtesztelése után lezajlik a körmérkőzés, majd a győztes ötös összecsap az Epic-esekkel. A látogatók nem kímélik a fejlesztőket, kezdetben vesztésre is állnak a hazaiak, pár emberkének – főleg az Epic teamből – láthatóan fel is ugrik a cukra, repkednek a hangos fuckok, sőt néhány asztalra csapás is befigyel. Aztán Cilffy B végül összerántja embereit, és nagy nehezen megnyerik a viadalt.

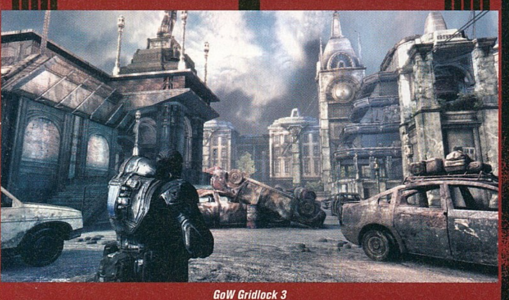
Az este egy kifejezetten elegáns steak-house-ban zárul, egy olyan karaj vacsorával, hogy néha már úgy kell rászólni a felszolgáló csajokra, ne hozzanak több fogást. Másnap délelőtt eltaxiznak minket egy akkora plázába, mint 3x a Westend, persze ez is az erdő közepén. A 20 újságíróból hatan vesznek Rock Bandet. 170 dollár. Én inkább pár Affliction pólót veszek.

Milyen játék lesz a Gear of War 2? Biztosan nagyon zsír. A multi rész alapja gyakorlatilag nem változik, viszont – feltehetőleg – minden gyengeségét kijavítják, élvezetesebbé, barátibbá teszik. A szingli kampányról nem sokat tudtam meg, az viszont biztos, hogy egy grandiózusabb, látványosabb és meglepetéssekkel teli, elsöprő lendületű háború várható. Az Epic elszánt. Mi bizakodóak vagyunk.

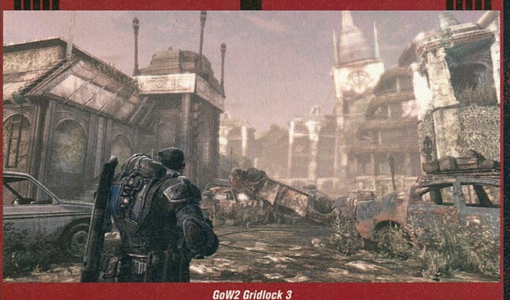
Mint már említettem, az univerzum nagy egyensúlytörvényét nem lehet kijátszani. Hazaúton a becsekkolásnál kifogok egy buzgómócsingot, aki férfi létére úgy néz ki, mint egy jóllakott óvodás, virsliszerű ujjakkal: problémázik a nevemmel, és nem akar KIENGEDNI az országból, mondván a repjegyen látható név és az útlevelemben látható név nem egyezik. Huszonöt perc láthatóan eredménytelen számítógép nyomkodás, adóvevőzés és telefonálás után már szinte habzó szájjal kérdezem tőle, hogy szerinte hogy a p*csába jöttem BE ezzel a jeggyel és névvel Amerikába, hogy jöttem át öt szigorú ellenőrzésen, kamerás arcképvizsgálaton, ujjlenyomatvételen, ha én nem én vagyok? Az mindegy, a név nem stimmel. Megpróbálom rávezetni, hogy ha a vezetéknév egyezik, akkor az utasok száma nem változik, tehát nyugodtan felengedhet. Az mindegy, a név nem stimmel. Itt feladom, 40 perce állok a pultnál. Az agytröszt két szolgálatban levő kolléganője hatszor jön oda a 40 perc alatt, és mondja neki jól hallhatóan: „Engedd már fel, ő az." Az mindegy, a név nem stimmel. Végül megszületik a mentőötlet: át kell írni a keresztnevet a jegyen. Tizenöt perc újabb gombnyomkodás, és már szállhatok is fel… a full teli repcsire. Nyolc óra tömény szívás, nyomorgás, amin most már a Final Fantasy sem segít. Gépem reggel hétre érkezik Londonba, természetesen húsz perc késéssel. Kicsivel több, mint fél órám van elérni a pesti járatot. Buszozás terminálról-terminálra… belefutás egy újabb sorba, újabb folyadékelkobzó brigádokba… és lekésem. A következő délután háromkor indul. Nyolc óra út után hét óra csövezés a Heathrow-n.

Megyek és befújom magam a létező összes férfiillatszerrel.

Martin



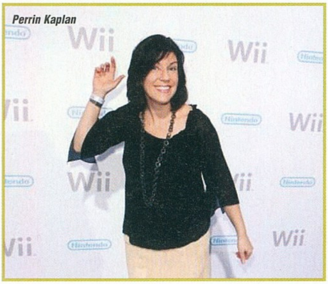
GoW Gridlock 3



GoW2 Gridlock 3

Szoftver Rovat

PR BAKLÖVÉSEK







Mindenki követ el hibákat – elcsépelt frázis de igen, emberek vagyunk, legalábbis a legjobb tudomásunk szerint. Ám vannak esetek, amikor egyesek olyan mértékű baklövésekre képesek, melyekre józan ésszel nem lehet találni magyarázatot. Ilyen a Darwin-díj intézménye, mely azokat jutalmazza, akik önhibájukból haláloztak el és pontosan ilyen az, amikor valaki esetenként több tíz- vagy akár százmillió dolláros költségvetéssel lő mellé egy marketingkampánnyal, elszólással.

A videojáték ipar történetében talán a legízléstelenebb baklövés az azóta már hullámsírba vonult **Acclaim Entertainment** nevéhez fűződik. A kultikus **Shadow Man** 2002-es folytatása pont a generációváltáskor jött, így minden esély megvolt rá, hogy jóval nagyobb figyelmet kap, mint az első epizódja. Az Acclaim ezt ki is akarta aknázni, segítséget ebben a jó referenciával rendelkező Outdoor Advertising Association nyújt, de egy egész érdekes módon. A Shadow Man egy képregényen alapuló nagyon sötét, nagyon misztikus és vérben bővelkedő akciójáték, amely bátran nyúl a túlvilág témája felé. Mi pattant ki a marketingesek agyából? Legyen a reklámkampány elsődleges célpontja egy... temető. Egy létező, működő, elhunyt családtagokkal teli komplexum. Kisebb összegért fejében az ügynökség bérleti jogot szerzett több tucat sírkőre, melynek üres helyére a Shadow Man logója és főhőse került egy korántsem ízléses műanyag keretben, azzal a címszóval, hogy az ajánlat (idézem) „komoly érdeklődést mutat a szegényebb családok körében". Ugyan már a tervezési fázisban is többen kétségüket fejezték ki a project életképessége kapcsán, végül az Acclaim zöld utat adott neki és Anglia több temetőjét az elkövetkezendő hetekben elárasztották a Shadow Mant reklámozó sírkövek. A közfelháborodás ellenére bő négy évvel később a Microsoft is megpróbálkozott az ötlettel kissé ízlésesebb formában: a Gears of War pazarra sikeredett nyitópartiját az őrült város, Los Angeles egy ravatalozójában sikerült megrendezni.

Se nem kampány se nem rossz döntés – tegyünk egy kis kitérőt két fontos pozíciót betöltő személy miatt. **Shane Kim** a Microsoft Game Studios alelnökeként roppant nehéz feladatot lát el, az ő dolga egy kézben összpontosítani a világ számos pontján lévő Microsoft stúdiók erejét, összehangolni a projecteket, felügyelni az összes éppen fejlesztés alatt álló játékot, kidolgozni a megjelenések ütemtervét. Shane Kim olyannyira élvezi a munkáját, hogy valósággal izgalomba jön egy-egy nagyobb bejelentés kapcsán: ilyen volt az, mikor a Game Informer magazinnak adott interjúban, 2007 júliusában kitörő örömmel közölte, hogy az Xbox 360 tulajok egy újabb remek játéknak nézhetnek elébe, mivel a Resident Evil 5 a sorozat történetében először a Microsoft gépére is ellátogat. Mi ezzel a kijelentéssel a probléma? Az, hogy ez az információ már ismert volt – a Capcom két évvel korábban, a TGS alkalmából már bejelentette a RE5-t, PS3 mellett X360-ra is. Shane Kim számára ez, nos, új információ volt.

Nem csak Shane Kim, de **Perrin Kaplan** is egy igazi jelenség volt. Az amerikai Nintendo divízió nagyasszonya a marketingosztály alelnökeként dolgozott 14 éven keresztül. Ám nem akárhogy, első körben egyetlen alkalommal sem volt képes nem úgy kinézni (mindenfajta szexista, hímsovinszta és nőgyűlölő felhang nélkül), mintha negyvenakárhány éves kora ellenére az egész éjszakát átbulizta volna nem egészen legális tudatmódosító szerek társaságában, de több éves tevékenykedése alatt rendszeresen sikerült olyan kijelentéseket tennie, melyeket végül (többnyire másnap vagy még azon a héten) egy kollégája megcáfolt. Kaplan a Wii indulása előtt teljes magabiztossággal állította, hogy a Gamecube és Gamecube lemezek gyártása hivatalosan is véget ért, a gép többé nem élvez semmiféle hivatalos terméktámogatást a Nintendótól – ez természetesen nem így volt, az új Gamecube-ok továbbra is legördültek a futószalagról. Kaplan a Wii esetében is többször célzott és lőtt, sajnos a tábla mellé. A sokak számára égető kérdést jelentő „Hogyan juthatok komponens kábelhez?" témához Kaplan annyit fűzött, hogy csak és kizárólag a nagyobb







amerikai bolthálózatok online felületén rendelhető meg a kiegészítő. 2006 szeptemberében a hölgy a Wii régiófüggetlensége kapcsán a Nintendo új politikáját hozta fel, amely a DS-el nyílt meg, vagyis minden egyes szoftver régiófüggetlen, egy japán import is gond nélkül fut az európai gépeken. Mondani sem kell, a valóság mindkét esetben más volt, a komponens kábel mindenhol megvásárolható, a Wii pedig az előző generációhoz hasonlóan teljes egészében kihasználja a régiókorlátozást, mindenki legnagyobb bánatára.

Vitathatatlan tény, hogy ha reklámról van szó, akkor a **Sony** világszintű dominanciája megkérdőjelezhetetlen. A kultikus és átlagon felüli Bravia spotok, a gépet egyáltalán nem szerepeltető többszörösen díjnyertes PS2-es rövid betétek láttán kijelenthető, hogy ha valamire hát a marketingre mindenképpen áldoz a japán nagyvállalat. Ám néha hiba csúszik a gépezetbe, a DS-sel éveken át boldogulni képtelen és csak mostanság észhez tért PSP esetében többször is sikerült mellényúlni. Kezdődött mindez 2005 végén, hét amerikai nagyvárossal: egyik napról a másikra többek között New York, Philadelphia és San Francisco utcáin profin kidolgozott, látványos és ötletes, de sokak szerint ízléstelen graffitik tűntek fel, melyek mindegyike egy közös jellemzővel bírt – az általuk ábrázolt figurák kezében PSP volt. Sokan vírusmarketingre gyanakodtak, a Sony folyamatosan tagadott, a sajtó viszont egyre nagyobb figyelemmel kísérte az eseményeket, megszólaltatva helyi lakosokat, akik felháborodásukat fejezték ki az épületek ilyentén történő rongálása ellen. Végkifejlet? Az év végén a vállalat hivatalosan is elismerte hogy előre megtervezett akcióról és nem vandalizmusról van szó, a házfalak mindegyike bérelt felület volt, az ábrát profi művészek vitték fel.

Egy évvel később mégis sikerült két alkalommal is hasonló botrányba keveredni az óceán túlfelén. Angliában a metróállomásokra kiaggatott plakátok csapták ki a biztosítékot, az egyszerű fehér háttéren csupán egy felirat volt: „Ugorj ide". Talán nem szorul magyarázatra, hogy ez miért került eltüntetésre, ahogy az sem, hogy ugyanezen év júliusában a roppant liberális Hollandia miért akart máglyát építeni. Az új fehér PSP bevezető kampánya egy átfogó plakáthadjárat lett volna, csakhogy az élő emberek szerepeltetése nem bizonyult túl jó ötletnek: az amazon fehér hölgy torkánál ragadva dominál egy fekete úriembert, komoly indulatokat váltva ki ezzel az egyes etnikai csoportok között. A rasszizmus vádját hallva a Sony szerencsére azonnal visszavonta a kampányt, más országokban pedig nem használta fel a már elkészült anyagokat.

Lehet ezek után mindezt tetézni? Igen, lehet, ráadásul ugyanebben az évben. Az azóta már inaktív **www.alliwantforxmasisapsp.com** egyszerű de bugyuta blog benyomását kelti: két tizenéves fiatal hihetetlenül idegesítő nyelvezettel, erőteljes szlenggel fejezi ki a PSP iránti vágyát. „Karácsonyra csak PSP-t akarok, segítsetek, hogy ez összejöjjön." A probléma? A blog megrendelésre készült, a fiatalokat megcélzó Zipatoni reklámügynökség jegyezte be a domaint, így már az első órákban nyilvánvaló vált, hogy vírusmarketingről van szó, méghozzá elég rosszról: az első hozzászólások súlyosan sérelmezték azt, hogy a Sony az értelmi szintjüket kritizálja ezzel a nyelvezettel és hozzáállással. Válaszlépés? A kritikák folyamatos törlése, a kommentek masszív szűrése – a botrány pár nap után az oldal törlésével és egy hivatalos bocsánatkéréssel lecsitult.



Fél tucat PSP-s baki után a PS2 következett, 100 millió eladott konzol után talán ez még belefér, gondolták, de az utórezgéseket látva lehet, hogy mégsem. Az előző konzolgeneráció végén publikált **God of War 2** AAA kategóriás szoftver lévén megkapta a maga tisztességesen felépített nyitópartiját, szórakoztatva a sajtó képviselőit és a meghívottakat. Mi ezzel a gond? A hivatalos PlayStation magazin fotói az eseményről, melyeken egy a gyomránál felhasított kecske volt látható, valamint pár újságíró, akik épp az állat bendőjéből táplálkoztak. A szélesebb média és több állatvédő szervezet azonnal felháborodását fejezte ki, ízléstelennek és tűrhetetlennek minősítve az eseményt. Az angol Sony divízió szerencsére észnél volt, a botrány kitörése után elfogadhatatlannak minősítette az esetet, a bocsánatkérés mellett az aktuális OPSM magazin nyomtatásának leállítását és a már legyártott példányok bezúzását kezdeményezve (az állat természetesen nem igazi, hanem preparált volt).

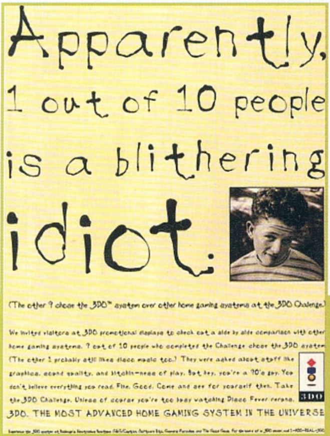
A sort zárjuk talán a valaha volt legsokkolóbb reklámplakáttal. Nincsenek rajta véres tetemek, fedetlen keblek, brutalitás, ízléstelenség vagy sírkőgyalázás. Van viszont helyette viszont a potenciális vásárlókat és tulajdonképpen mindenkit inzultáló mondat. Mi volt az, amivel a **3DO** sikerre akarta vinni konzolját a mindent domináló Nintendóval szemben? „Nyilvánvalóan 10-ből 1 ember egy hülye idióta." Mondani sem kell, a 3DO, mint gép súlyosan megbukott, a vállalat pedig pár évvel később csődbe ment és örökre eltűnt a színről.



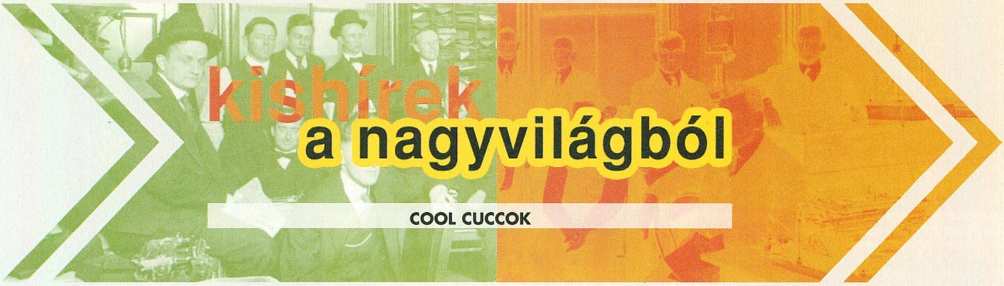
Shane Kim

Mi ebből a tanulság? Ha hibázol, akkor lehetőleg úgy csináld, hogy ne lássák sokan – főleg ne több millió ember, és főleg ne akkor, mikor dollármilliókat szórsz el közben.

W







kishírek a nagyvilágból

COOL CUCCOK

Hol vannak már a régi szép idők, amikor minden mechanikus elven, fogaskerekek felhasználásával működött? A mai modern világban talán már a kezdetekre sem emlékszünk, de lelkes rajongóknak hála nem mehetünk el szó nélkül a Pachinko kultúrába (is) belekóstoló SNK legújabb szerzeményei mellett, amelyek a videojáték kultúrát vegyítik a dinnyék, csillagok, és jackpotok világával, méghozzá speciális „Fatal Fury" témájú modellek segítségével. Ami miatt azonban beválogattuk a havi érdekességek köré, az a meggyőző reklámkampány: egy pillantással lejjebb az Ázsiai szépségek vs. Fatal Fury pachinko gépek című összecsapást láthatjátok.

Aki csak emulátorok formájában látott már Pachinkot, és csodálkozva bámulja a „nem nyert" feliratot, ne fojtsa egyből alkoholba bánatát: helyezzen inkább Pac-Man mintázatú Retro söralátétet a pohár alá, mielőtt a szájához emeli azt. A Namco szellemes figuráiból egyszerűen lehetetlen nem tetszőt alkotni, amit kiválóan bizonyítanak az itt látható 7,5x7,5 cm-es szépségek is. Nekünk a berezelős változat tetszik a legjobban – hát neked? A postaköltség mindössze tizenkét jó amerikai dollár Magyarországra, ám mielőtt azonnal a hitelkártyátokhoz, vagy a Paypal eléréseitekhez nyúlnátok, vessetek egy pillantást a többi szépségre is, ugyanis Nintendo hősök egész sora vár arra, hogy a folyékony kenyér itatósa legyen. Az élelmesek által felfedezett Sold Out! felirat láttán felhördülve megkerestük a gyártót, aki készségesen az „utánpótlás hamarosan" üzenettel válaszolt, így a remény továbbra is pislákol a szívünkben.

Sapkák-kitűzők, alátétek és bögrék

http://www.etsy.com/shop.php?user_id=35630



Kétség nem fér hozzá, hogy a Namco a régi dolgok új köntösbe történő bújtatásának egyik nagy mestere. A minap besétálva Blinky mintából szalasztott Game Over feliratú pólóra tettem rá a mancsom, ma pedig egy limitált sorozatú baseball-sapka pakkot néztem ki a Fuctard online áruházában. A Namco X New Era kollekció Japán exkluzív felhábborodása után lezajlott vasvillás felvonulás után az online shop már worldwide szállítást is vállal, így a Pac-Man, Blinky és Pinky motívumokkal díszített sapekok láttán mi is ellenállhatatlan vágyat érzünk egy ilyen szépség beszerzésére – feltéve, ha elszánom magam az 50 dolcsis ár kicsengetésére. Mellesleg aki inkább a Space Invaders egetverő királyságának hordására érez késztetést, szintén nem fog csalódni, ugyanis ahogy a mellékelt fotók is bizonyítják, a pixelvilág terminátorai is felbukkannak a fejfedőkön. A keménylegények számára ideális testékszerként a GAME OVER feliratú változatot ajánljuk, amelytől még a BKV ellenőrökek is inába száll a bátorságuk – akár van kreditjük, akár nincs.

Pac-Man, Blinky és Pinky motívumokkal díszített sapekok

http://www.fuctard.com/pacman.htm

GAME OVER feliratú fejfedő

http://www.fuctard.com/invader.htm



Na jó, mivel Blinky-t különösen imádjuk, ezért még egy apróságot halásztunk ki a Pac-Man univerzumból: nem, nem USB-s pénztárca, és nem is klikkelő-gyűszű, hanem tornacsuka, mégpedig tele Blinky motívumokkal, az orrától a sarkáig. Az egyedüli kakukktojás a fekete-fehér mintázat közötti narancssárga színben pompázó, mellesleg lábbelinkként csak egyetlen példányban előforduló Blinky Sprite – Ben Sherman cipődizájner bizonyára egy zűrös éjszaka alatt álmodta meg ezt a modellt, ami a piperlime.com internetes áruházakból is beszerezhető, potom 30-50 dollárért cserébe.

Blinky Sprite modell

http://www.piperline.com





Ha már nincs ötleted, mivel lepd meg girlgamer párod, íme a top hetes női fehérnemű gyűjtemény, amely között akad klasszikus tundrabugyi, de találhatunk a szombati éjszakák vadregényes romantikáira szólító Achievment unlockert is. A keménymag talán még a Máriós tanga felett is szemet hunyna, ha a képen látható menyecske társulna hozzá. Hogy meglegyen a teljes összkép, és hogy a hímek se maradjanak le: vajon Bill Gates és Steve Ballmer is az Amazon, vagy az ebay segítségével beszerezhető Xbox 360 mintás boxerrel lengeti a lengetnivalót? Nem tudni, de te is lehetsz a játékok lepedővirtuóza!

Top 7 női fehérnemű

(http://www.gamegirl.com/article/55313/top-7-geek-panties-for-girls/)



Mivel emberes léptékkel gyarapodik a hazai videojáték figura gyűjtők köre és köztudottan a szerkesztőség tagjai között is akadnak shmup betyárok, ellenállhatatlan birtoklási vágy lángolt fel bennünk az alábbiak láttán. A japán Yujin ugyanis Shooting Game History (a shmup játékok történelme) címmel új capsule sorozatot dobott piacra nemrégiben, amely a legjobb japán shooterek vadászgépeit alakítja át gyűjthető formációba. A hír azért is élvez prioritást, mert öt olyan űrhajótípust is megnevez, amelyek egyöntetűen a történelem legjobbjai közé tartoznak. Uraim, köszöntsék nagy tapssal az R-Type (R-9A Arrow Head), az Image Fight (OF-1 Daedalus), a Gradius (Vic Viper T301), a Gradius 2 (Metarion), és a Darius Gaiden (Silver Hawk) ötösfogat képviselőit! Fél karunkat áldozva imádkoznánk az isteneinkhez, ha a Mars Matrix, a Radiant Silvergun és az Ikaruga tarka galambjai is elsuhannának a gyártók fejeiben. Kétkedésre okot adó fegyvertény? Az ár. A komplett pakk 45 amerikai zöldhasúba (plusz a postai sarc, természetesen) fáj, ami nem is egetverő összeg… na de miniatűr modellekért?

Shooting Game History

http://www.hlj.com/product/YUJ97134



A nívós termékeiről híres játékfigura gyártó vállalat, a Kotobukiya nemrégiben előrukkolt a DOAX2 Venus on the Beach sorozatának legújabb képviselőjével, a bájos és eszetlenül dögös Lei Fang PVC modellel, amely láttán még annak is csorog a nyála, aki maroknyi fűrészport nyelt. A 160 mm magas figura a szokásoknak megfelelően akár át is öltöztethető, így változatosan ékes dísze lesz minden játékos szentélyének. Lei Fang (és a DOA csajok) a Kotobukiya online felületén vehető(k) szemügyre, ám vigyázat: a képek láttán egyből a virtuális kosárban landolnak a szépségek.

Lei Fang és a DOA csajok

http://www.kotobukiya.co.jp/item/page/pvc_doax2_-leifang/index.shtml





Másik kiszemeltünk Lei Fang után szabadon, a szexi Kasumi a játékbábukkal foglalkozó moeyo.com beszámolója szerint a dizájneri munkákért Shunya Yamashita felelt, ők csak levarázsolták a bögyös szexi leányzóról a kebleit fedő ruhadarabokat. Az eredmény sokkolóan durva, a dús keblek, a barna hajzuhatag és a szexi test egyből odavonzza a tekinteteket.

Kasumi bábu

http://www.moeyo.com/2008/01/post_4485.html





Master Chief követőinek sincs okuk a szomorkodásra, mert a McFarlane Toys Halo 3 akciófiguráinak végleges sorozata is a boltok polcaira került: Chief, Cortana, Blue Chieftan, a Grunt-Spartan Soldier-Jackal Sniper trió és még sok egyéb, különböző színvariációkban, a Spawn oldalán.

A McFarlane Toys Halo 3 akciófigurái

http://www.spawn.com/toys/series.aspx?series=414



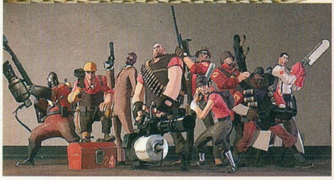


Továbbra is figurák, immáron ömlesztve: az utóbbi idők talán legjobb, és leghangulatosabb multiplayer játékának, a Team Fortress 2-nek sem kell szégyenkeznie, ha leleményes rajongókról van szó. Ugyan mi más lehetne meglepőbb, mint a teljes TF2 kompánia, legóból? Mr. BreadMan flickr galériája számos aspektusból mutatja be a díszes társaságot, amelyből mi egy jópofa csoportképet választottunk ki szemléltetésre.

Team Fortress 2, legóból

http://www.flickr.com/photos/39911510@N00/





Ugorjunk vissza Japánba: újabb erotikus játékplakát látott napvilágot, kifejezetten a perverz kategóriában: a The Chikan Express, Married Women Harem and Oppai Baka című novellák után most a Boob Life (micsoda név) részesül abban a szerencsében, hogy a leendő vásárlók egy valódinak ható női műmellet markolászhatnak vásárlás közben. A beteges-nem beteges témától eltekintve az ötlet zseniális, így a talán még az otaku arcok is szembesülhetnek azzal, hogy a valóságban milyen tapintása lehet egy igazi női mellnek – persze csak a játék megvásárlása után.

Markolható műmell

http://kotaku.com/photogallery/oppailife/





Ha Japán barátaink az Xbox 360-at nem is akarják kellőképpen, kitalálták valami találóbbat a kísérletező kedvű emberkéknek: tudjuk, hogy a szexualitás terén odaát valami nagyon nincs rendben, de a SexBox még tovább megy. Mi is ez tulajdonképpen? Nem más, mint a Microsoft Xbox 360-as konzol csomagolására hajazó erotikus kéjbogyó szett, amely az óvszereken, a vibrátoron és az egyéb hasznos okosságokon kívül még bizsergetőkrémet is tartalmaz. Elemes okosság, kezdőknek és gyakorlottaknak: egy kompiláció, amelyet feltehetően a girlgamer asszonyságok sem utasítanak majd el – főként, hogy már Wii verzióban is kapható.

SexBox

http://www.akibablog.net/archives/2008/02/sexbox-core-system-wiin-080208.html





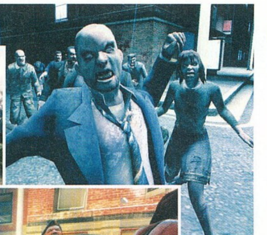
2008-AS JÁTÉKKÍNÁLAT

az ismeretlen tartomány



Gears of War 2, Resistance 2, Fallout 3 – három AAA kategóriás, a teljes média és a játékosok figyelmét birtokló játék a 2008-as kínálatból. Ám a hatalmas költségvetésű, a rivaldafényt folyamatosan élvező fejlesztések mellett igazi gyémántok sikkadnak el. Nagyon kis összegből akár egyetlen személy is képes csodát létrehozni, az elmúlt évek során ez többször is bebizonyosodott és a jelek szerint nincs ez másként idén sem. Az elkövetkezendő négy oldalon 11 olyan játékon galoppozunk át, melyek nem kapnak akkora figyelmet, mint az újgenerációs konzolok zászlóvivői, pedig megérdemelnék. Öveket becsatolni, csobbanásra felkészülni!







LEFT 4 DEAD

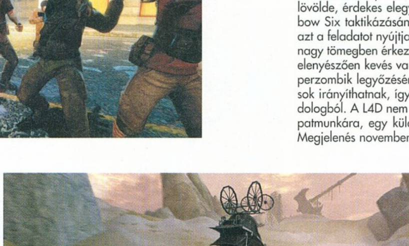
kiadó: valve | fejlesztő: certain affinity
tervezett megjelenés: 2008. november | platform: x360

A Left 4 Dead különleges darab, egyáltalán nem olyan barkácsfejlesztés, mint az elkövetkezendő 4 oldalon elterülő szoftverek többsége, valamiért viszont egyáltalán nincs iránta akkora érdeklődés, mint amit megérdemelne. Pedig minden megvan a sikerhez: stílusát tekintve FPS, amiből sosem lehet elég, ellenségei zombik (zombikat irtani mindenki szeret), ráadásul még szép is. A Left 4 Dead eredetileg már tavaly ki kellett volna, hogy jöjjön, ám a fejlesztést magára vállaló Turtle Rock a minőségre törekszik, ráadásul időközben a Valve szőröstül-bőröstül bekebelezte őket, ami rögtön magával is hozta a Valve „csak akkor adjuk ki, ha tökéletes, még ha még 4 évet is kell várnotok" üzletpolitikáját. Várni van miért, a L4D csapat alapú lövölde, érdekes elegye a klasszikus mészárlásnak és a Rainbow Six taktikázásának. Az öt szcenárió mindegyike ugyanazt a feladatot nyújtja: menekülés a hipergyors és bődületesen nagy tömegben érkező zombik elől. Fegyverből sok, töltényből elenyészően kevés van, a hangsúly a csapatmunkán és a szuperzombik legyőzésén van – ebből 4-et ráadásul más játékosok irányíthatnak, így igazi rabló-pandúr harc kerekedik ki a dologból. A L4D nem agyatlan shooter, nagyon alapoz a csapatmunkára, egy küldetés pedig akár 75 percig is eltarthat. Megjelenés novemberben.

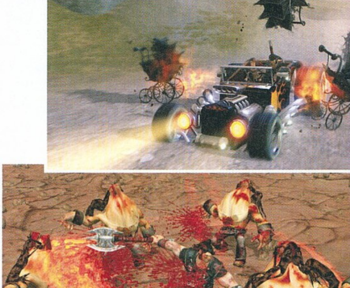
BRÜTAL LEGEND

kiadó: sierra entertainment | fejlesztő: double fine productions
tervezett megjelenés: 2008 | platform: ps3, x360

Tim Schafer designer, cégtulajdonos, játékistenség. A méltánytalanul alulértékelt Psychonauts őrült világa után a Double Fine visszatér a Full Throttle gyökereihez. A Brütal Legend maga a megtestesült heavy metal univerzum nyakon öntve egy kis norvég mitológiával, a végzet asszonyával, a roadie-k nehézkes életével, valamint a minden fegyvernél hatásosabb isteni gitárszólóval. Ja, és Jack Blackkel. Schafer nem kispályázik, a Brütal Legend teljesen nyitott világa lényegében mindennek helyet ad, ami csak a zenéhez köthető, persze a saját egyedi, kiforgatott stílusában. Démonok, mágikus basszer húrok, hatalmas ezüst pókok, az emo és goth rajongókat kiparodizáló kifestett emberek – vagyis valaki, feltehetően az egész designer csapat egy vagonnyi LSD-t nyalt el, mielőtt kiötlötte volna a Brütal Legend nyakatekert világát. Meg a hozzá kapcsolódó dolgokat, így magát a történetet, a feltűnő karaktereket, a bevethető fegyvereket, az átszabható és vezethető járműveket... szóval lesz itt minden kéremszépen, na. A Brütal Legend alapvetően TPS, nagyon szépen fest és nagyon ígéretes, mindenképp 2008 egyik legegyedibb játéka – feltéve, ha megjelenik, jelenleg akkora a csend körülötte hogy nem lenne meglepő, ha szépen átcsúszna 2009-re.







BRAID

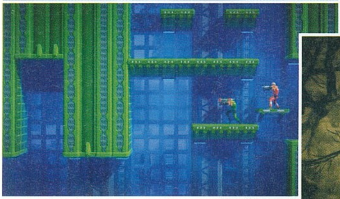
kiadó: number none, inc. | fejlesztő: jonathan blow
tervezett megjelenés: 2008/3 | platform: xbox live arcade

Jonathan Blow még nem designer, cégtulajdonos, játékistenség. De hamarosan az lehet: a már megjelenése előtt díjnyertes Braid nagyon egyszerűen körülírható. Fogd a klasszikus Lode Runnert és húzd rá a Prince of Persia idővisszatekercselését – megszületett a Braid. Az egyszemélyes project se nem platformer, se nem logikai játék, inkább a kettő együtt. A legjobban egy példával lehet szemléltetni: képzeld el a Super Mario több kockából álló platformját, rajta egy durcás goombával pont ott, ahol fel tudnál ugorni. Ahelyett, hogy kivárnád, míg a platform szélére ér, kicsit visszatekered az időt és felmászol, hisz a goomba még csak az útja kezdetén tart. Egyszerű de hihetetlen zsenialitás egy végtelenül stílusos játékban. A Braid bődületesen kreatív, az egyszerű ötlet ellenére nagyon összetett és komoly gondolkodást igényel, de pont ez benne a szép. A fejlesztés jól halad, az Xbox Live Arcade irányultságú csoda valamikor a nyáron végleges formájában is felkúszik a hálózatra, a Braid remélhetőleg garantált siker lesz, a szakma mindenesetre honorálja az erőfeszítést és a Parternetes visszajelzések is pozitívak. Ha szereted a kreativitást és a nem egy kaptafára készülő tucattermékeket, akkor támogasd. Megérdemli.










BIONIC COMMANDO REARMED

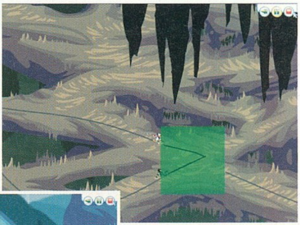
kiadó: capcom | fejlesztő: grin
tervezett megjelenés: 2008 nyara | platform: ps net, xla

Jelen összeállítás első kilógó darabja a Bionic Commando Rearmed. Miért? Mert nagy költségvetésű fejlesztés egy közismert franchise-ban, de dobozos verzió nem lévén talán többeknek elkerülheti a figyelmét. Hiba lenne, a BCR minden jel szerint mintapéldája lehet annak, hogy hogyan is kell újjáéleszteni egy klasszikust. A Bionic Commando pedig az volt, a japán verziótól jelentősen eltérő, megcsonkolt körítése ellenére. A Rearmed nem taszítja át teljesen a 3D-be, szembefordul a trenddel és inkább a köztes utat választja: a látványvilág ugyan teljes egészében megüti az újgenerációs játékok színvonalát, a jobb irányíthatóság és a kisebb erőforrásigény jegyében a nézet fixen rögzített felülről/oldalról, így lényegében egy 2D-s shooter lett belőle. Nem is akármilyen, a folyamatosan pörgő események, a végelláthatatlan akció és a cenzúrából erőteljes humort faragó körítéssel az idei PSN/Arcade kínálat egyik legütősebb és legpopulárisabb darabja lehet. A BCR eredetileg május végén jött volna ki roppant barátságos tíz dolláros áron, ám a bugok miatt megnyújtott certifikációs fázis miatt vagy júniusban, vagy valamikor a nyáron landolhat. Shmup rajongóknak, akcióőrülteknek és tulajdonképpen mindenkinek kötelező.

LINE RIDER 2: UNBOUND

kiadó: genius products | fejlesztő: inxile entertainment
tervezett megjelenés: 2008 | platform: wii, ds

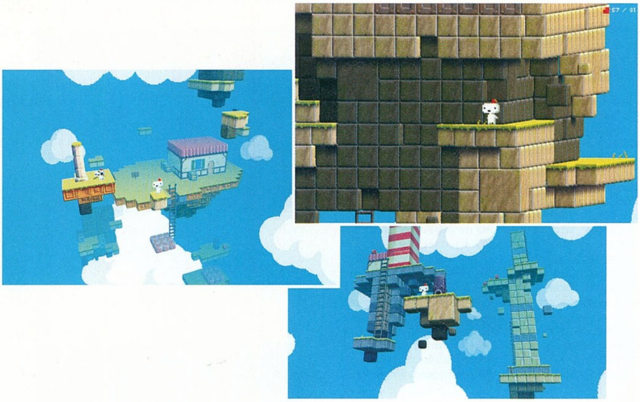
Magányos művész flash-próbálkozásának indult de végül internetes szenzáció lett belőle, most pedig teljes értékű program. A kultikus Line Rider teljesen újraértelmezve vált platformot, hátrahagyva az eredeti maximális egyszerűségét, megtartva a pazar alapötletet de tartalmat húzva fel mögé. Mik a szabályok? Tulajdonképpen semmi, a freestyle módozat az eredetinek felel meg, vagyis van egy üres papírlapod, egy ecseted meg egy szánkóval száguldó figurád. A feladatod pályát rajzolni neki úgy, hogy ne boruljon fel és lehetőleg a nagyobb ugrások után is a talpára érkezzen. Ez az alap, a Wii/DS irányultságú „folytatás” az elképzelést konkrét tájba emeli át, játék címén problémákat állítva. Példa: egy szakadékot kellene átugratnod, de a pálya fölötte véget ér. Ecsetet ragadsz és kipótolod. Az Unbound nagyon egyszerűen indít aztán egyre nehezebb lesz, bevezeti a lassabb és a gyorsabb szakaszok intézményét, az időzített ugratókat, a több számításba veendő pilótát és így tovább. Mindezt teszi színekben bővelkedő pazar, kifestőkönyvet idéző grafikával, a Wii verziónál erőteljes „oszd meg másokkal az általad megálmodott pályát” koncepcióval, erőteljes kihívást nyújtó puzzle móddal. Wii és DS tulajok egyaránt szenteljenek neki figyelmet, remek kikapcsolódási lehetőség lehet.

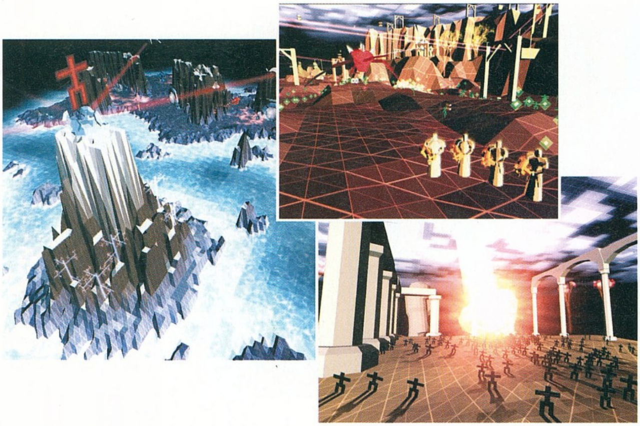




FEZ

kiadó: genius products I fejlesztő: inxile entertainment
tervezett megjelenés: 2008 I platform: wii, ds

Ha a Bionic Commando-nál és a Left 4 Deadnél kilógott a lóláb, akkor itt már az egész állat a bársonyfüggöny előtt áll: a FEZ túlságosan nem felel meg az áttekintő kritériumainak, de egy ilyen különleges téma esetében egyszerűen nem lehet elmenni mellette. Mi vele a baj? Igazából semmi, azt leszámítva, hogy még nagyon korai stádiumban van, legkorábban csak idén év végén de inkább jövő tavasszal érkezik, hivatalos konzolos verziója nincs, de mivel az XNA duruzsol alatta ezért technikai szempontból 2 kattintás az Xbox Live Arcade kiadás. Emlékszel a térmanipulálós, nagyon kreatív de embertelenül nehéz PSP-s Crush-ra? Na ez pont olyan, csak sokkal emészthetőbb formában, százezerszer stílusosabb tálalással. A FEZ a mostani számban bemutatott Echochrome ikertestvére is lehetne: nincsenek benne nagy rakétás ellenfelek, vérbő hullák vagy közvetlenül irányítható főhős, van viszont megoldásra váró logikai feladvány. A teljesen 3D-s játéktérben A-ból B-be kellene eljutni, útközben szakadékokat és hihetetlen mélységeket átszelve. Hogyan? A tér manipulálásával, a nézőpont forgatásának hatására a pálya hirtelen 2D-be ugrik és az addig áthatolhatatlan akadály járható úttá avanzsál. Mindezt megfejeli a 8-bites stílusban megálmodott külcsíny és a könnyű irányítás – FEZ-t a népnek!





DARWINIA+

kiadó: introversion software I fejlesztő: introversion software
tervezett megjelenés: 2008 I platform: xbox live arcade

Személyes vallomás: ha van a Valve-en kívül olyan stúdió, amit tiszta szívemből imádok, akkor az mindenképp az Introversion Software. A kevesebb, mint fél tucat főt számláló garázsfejlesztőcsapat az elmúlt 5 évben a legegyedibb játékokat tette le az asztalra. Ezek után meglepő az örömujjongás a Darwinia+ láttán? Remélhetőleg nem, a PC-s eredetit több év után követő konzolos átirat az eddigi legtartalmasabb Darwinia összeállítás, nem csak az eredetit de annak multiplayer kiegészítőjét is tartalmazza. A Darwinia vérbeli stratégiai játék de a totális kontroll nélkül: az egységek egyenként nem, csak csoportban mozgathatók, épületek foglalhatók el, programok hívhatók le, vírusok írthatóak ki. Merthogy a Darwinia a virtuális térben játszódik, az egész körülbelül olyan, mint a TRON, csak sokkal nagyobb formában. A TRON pedig jó volt, interaktív megvalósításban pedig pláne az. A Darwinia eszelősen jól kinéző, a végletekig lecsupaszított vektormennyország, remélhetőleg a 360-as verzióhoz szabott irányítással és temérdek aktív játékossal. Az Introversion egyelőre (jó szokásához hűen) nagyon mélyen hallgat, de ősszel talán beindul a konzolos garázsfejlesztés áradat.

PIXELJUNK EDEN

kiadó: scee I fejlesztő: q-games
tervezett megjelenés: 2008. nyár I platform: playstation network

A Wik: Fable of Souls szellemében készülő PixelJunk Eden nem csak az idei PlayStation Network felhozatal legimpozánsabb darabja, de az Electroplankton és a flow óta a legpazarabbul festő... valami. Valami, mert a Pixeljunk széria többi tagjaitól eltérően az Eden első blikkre teljesen érthetetlen, de tulajdonképpen másodikra is. Lényegében egy platformer, de nem éppen a szokványos formában: nincs meghatározott főhős csak egy pontszerű forma, ráadásul az sem irányítható közvetlenül, csak és kizárólag a röppálya/útirány jelölhető ki. A cél ennek ellenére egyszerű, polleneket gyűjteni majd azokat virágok növesztésére használva megnyitni az utat a következő szint felé. Mindezt teljesen életszerű, a CELL felépítését állítólag erőteljesen kiaknázó fizikai körülmények mellett, interaktív formában mutatva be a ballisztika érdekes tudományágát. Interaktív és látványos formában, az Eden nagyon bátran nyúl a teljes színpalettához, az egészet meglocsolja egy sajátságos aurával és egy a LocoRocot idéző dinamikával. Az élményt a japán Baiyon zenéje koronázza meg, az Eden túlzás nélkül 2008 egyik legegyedibb próbálkozása, amely sikerre van ítélve, feltéve, ha a szélesebb közönség megbarátkozik az egyszerűségével.

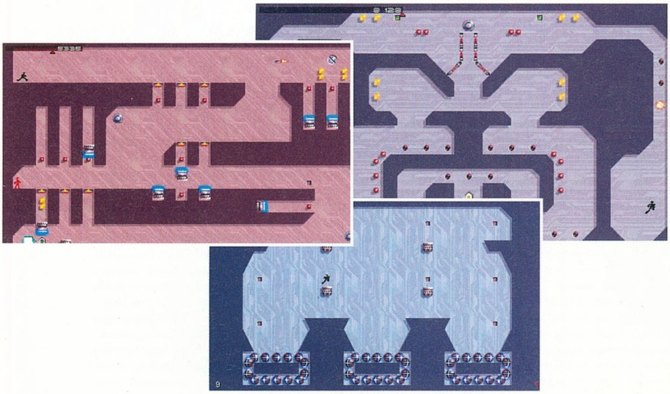


PEGGLE DELUXE

kiadó: popcap games | fejlesztő: popcap games
tervezett megjelenés: 2008 | platform: xbox live arcade

Hol a következő Tetris? Már rég megjelent, csak a játékosok nagyobbik része – a konzolos kommuna – nemigen hallott róla. Úgy hívják Peggle: a Peggle nagyon érdekes állatfajta, olyan, mintha valaki házasította volna a pachinkót a klasszikus breakouttal, a pályát teleszórta volna unikornisokkal, szivárvánnyal, hörcsögökkel meg az Örömódával. Oké, ez így elsőre talán kissé fajsúlyos lehet de minden bizonnyal másodszorra is, de kéretik elhinni, a Peggle hiába zűrzavaros egyveleg roppant kidolgozott, látványos és mindenek felett addiktív. Maga a feladat egyszerű, az összes narancssárga gömb eltüntetése a pályáról egy golyó megfelelő irányba történő kilövésével. Útközben power-upok, a végső pontszámot megszorzó bónuszok és egyéb csodák szedhetőek fel – a pontszerzés a Peggle savaborsa, a folyamatosan özönlő pályákon történő gyakorlás után akár az egész terepet letarolni képes szuperlövések hozhatók elő. A Peggle egyszerű, elsajátítani viszont nehéz, de megéri: barátnő/anyuka számára kifejezetten ideális, ha a Bejeweled és a Puzzle Quest már nem nyújt kihívást és a végső fegyver, a remek Luxor sem segít, akkor mindenképp érdemes beruházni a Peggle extra kiadásába. Elvégre melyik másik játékban látható egy az Örömódára hahotázó unikornis?





N+

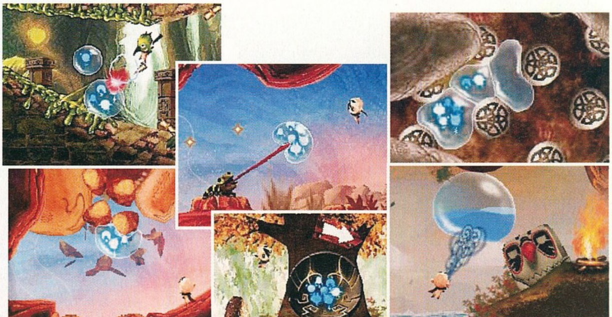
kiadó: atari | fejlesztő: silverbirch studios
tervezett megjelenés: 2008. nyár | platform: ds, psp

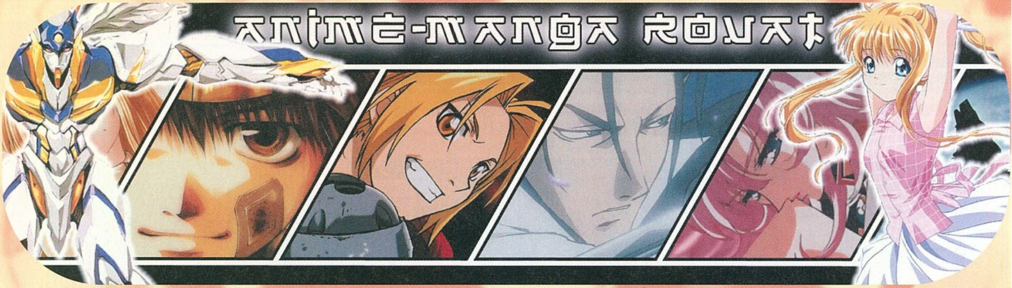
A Metanet kultikus ingyenes flash platformere kibővített formában idén tavasszal már megörvendeztette az Xbox tulajokat, most a handheld vásárlókon a sor. Az N+ mind a DS, mind a PSP tulajok platformeréhségét oltja, méghozzá nem is akárhogy: az eredetihez maximálisan hű átirat pontosan azt nyújtja, amit elvárnak tőle. Az N+ bődületesen egyszerű platformer, amely a mostanság roppant népszerű fizikai szimulációra épít. A cél? A szűkre szabott időkeret alatt eljutni a kijáratig, hatalmas magasságokat mászva meg, falakról rugaszkodva el, platformereket hidalva át, később azonnal ölő akadályokat/ellenfeleket kikerülve. És persze közben erősen szidva a fejlesztők felmenőit, az N+ továbbra is bődületesen nehéz tud lenni A kiváló ötletet extramennyiségű tartalom tökéletesíti, a handheld kiadás 200 egyszemélyes pályát, 100 kooperatív missziót és 50 kompetitív szintet tartalmaz az eredeti tökéletes átirata és az újraértelmezett grafikával átitatott Plus módozaton felül. A DS kiadás a játékosok által kreált pályák megosztását is lehetővé teszi, így az N+ nem csak mechanikáját, de szavatosságát tekintve is utolérhetetlen. Egyedüli Achilles-sarka az irányítás lehet, de a nyári megjelenésig ezen még lehet csiszolni.

SOUL BUBBLES

kiadó: eidos interactive | fejlesztő: mekensleep
tervezett megjelenés: 2008. június | platform: ds

A PSP-é a kreatív győzelem, a DS-é az üzleti siker: a gyorsan monotonitásba hajló, de az első órában utolérhetetlen hangulatú LocoRoco most megkapja a maga DS-es ellenfelét / klónját. A Soul Bubbles nem gyermeki hangon éneklő, meghatározhatatlan anyagból felépített lényeket, hanem elveszett lelkeket, és az azokat körülvevő buborékokat (fő)szerepelteti. Az akadályokban, szűk járatokban és veszélyes csapdákban bővelkedő pályán való navigáció roppant egyszerű, a stylust a kezedben fogva vonhatsz védőpajzsot a lelkek köré, majd a megfelelő irányba terelheted őket. Néha kénytelen leszel a csoportot szétválasztani, újabb buborékokat létrehozni, esetenként azokat megtöltheted valamiféle gázzal vagy vízzel, lényegében bármit tehetsz, amit az univerzum szabályai és a rendelkezésre álló lehetőségek megengednek. Mindezt tálalva úgy, ami a LocoRocóból hiányzott: változatosság. 8 hatalmas világ, 40 szint, folyamatosan emelkedő nehézségi fokozat és részletesen kidolgozott fizika. A Soul Bubbles a szegényes platformer/logikai kínálat oszlopos tagja lehet remek stílusával, kidolgozott játékmenetével és fülbemászó dallamaival. Ráadásul elérhető közelségben van, ha minden igaz, akkor már a boltok polcain találod.





SZELLEMEK ÉS IDEGENEK

Az anime-manga rovatunk mostani megjelenésében két olyan sorozatot mutatunk be, amelyekben a közös pont a laikusok elrettentése, a kissé különc, már-már tabunak számító témák feszegetése. Mielőtt félreérti bárki: nem arról van szó, hogy a Gantz és a Yami no Matsuei két „testvérsorozat" lenne, hiszen az alaphelyzet igencsak eltérő. Ami egyébként az elvontabb témákat illeti, mostanában mintha ismét felvillant volna a fény az alagút végén: szinte az összes nagyobb stúdió ismét bevállalósabb sorozatokat készít manapság – lesz miből válogatni az elkövetkező hónapokban, az már egyszer biztos.

Oldern

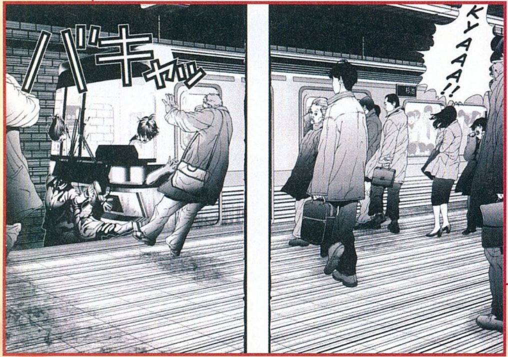


GANTZ

Egy hétköznapi japán diák vagy; pontosan azzal a nagy adag lenézéssel a lelkedben mindenki más iránt, ami ebben a kegyetlen világban szükséges. Idióta férgek, hétköznapi problémáikkal elfoglalva fikarcnyit sem látnak a „Nagy Képből", nem értik meg az élet nagy igazságait. Most meg a metróra is várnod kell... elképesztő, hogy mennyire gyakran kell ezekkel a robotoló emberekkel egy levegőt szívni. Eleged van belőle. Jé, ott pár méterrel odébb, egy gyermekkori jóbarát. Mennyi csínytevésen vagytok túl, mennyi átmulatott éjszakán; de felesleges ráköszönni, hiszen ő is bizonyára beilleszkedett már, talán meg sem ismerne. Hoppá, valaki beesett a metróalagútba. Szegény pára, van még neki hátra néhány perc. Jézus, a régi haver utána ugrott! A nevedet kiáltja... segítséget szeretne? Nem tudod, hogy az ösztön, vagy a barátság emléke teszi, de utána ugrasz: a bajbajutott megmenekül, nektek kettőtöknek azonban már nem maradt idő arra, hogy kimásszatok. Hát ennyi volt, vége az életnek?

Bármelyik történet véget érne így: a Gantz ezen a módon kezdődik. Két fiatal, akik halálukat lelik egy metróbalesetben, majd egy különös szobában találják magukat. A helyszín átlagos, az ott lévő figurák nem: akad öngyilkos, ereit felvágó szépség, bandaháborúkba keveredett jakuzák. Egyetlen közös ponttal bírnak szereplőink: épp az előbb haltak meg. Egy különös fekete gömb játékra invitálja őket: egy „Simon mondja" variáns kezdődik. A gömb felfegyverzi a játékosokat, akiknek nincs más dolguk, mint teljesíteni a küldetéseket: cserébe talán valamikor megszabadulhatnak innen, új életet kezdve, esetleg egy hatalmas fegyver birtokában. A Gantz története az elejétől kezdve egy rohamos tempóban haladó Battle Royale, ahol a játékosok érdekei néha ütköznek, néha nagyon nem: az izgalmat a játékmester kiléte és különös feladatai jelentik az olvasók (anime változat esetén a nézők) számára. Különös brutalitás, explicit szexuális tartalmak, néha tényleg semmi értelemmel nem bíró vérfürdő: első pillantásra ezt nyújtja ez a különös sorozat. Egy második nekifutás persze sokat segít: ekkor nyilvánvalóvá válik, hogy ez a sci-fi parodizálni próbál sok-sok modern filmet, regényt, animét, és teszi mindezt úgy, hogy közben saját mondanivalóval bír.

Hiroya Oku díjnyertes sorozata legelőször azzal emelkedett ki az átlagból, hogy a kézzel rajzolt karakterek mellett számítógépek által renderelt, precízen megtervezett helyszíneket prezentált: ez a technika később a Gonzo jóvoltából a tévék képernyőjére is hasonló módon került átültetésre. Utóbbi változat sajnos nem nevezhető annyira egységesnek (a szokásos problémák miatt: a manga története túlságosan hatalmas falat egy széria számára, így néhol vágni, néhol sűríteni kellett az eseményeket), de az ízléses zenei aláfestés miatt a rajongók számára ez is erősen ajánlott darab. A Gantz 2000 őszén indult hódító útjára, amely még most is tart: a huszonharmadik kötet bizony komoly tartalmat ígér: hiszen még csak nemrég lépett a történet a kettes fázisba – és nagyon messze a vége. Kinek ajánlott? Olyan olvasóink tegyenek vele egy próbát (angolul most fogják kiadogatni, úgyhogy szépen el lehet kezdeni importálni), akik nyitottak a néhol öncélú erőszakra, érdekli őket egy akciódús történet, vagy ismerik annyira a mai popkultúrát, hogy a különféle utalásokat tökéletesen megértsék. Izgalmas, brutális, véres, meghökkentő. A cikk írójának valamiért egyébként a Gantzról eszébe jutottak a mai valóságshow-nak nevezett műsorok, amelyekben néhol egészen extrém dolgokat kell a szereplőknek megcsinálni, komolyabb pénzekért: ez a manga az emberek életét ajándékozza oda, ha teljesítik a parancsokat: remek tanulmány arról, hogy ki milyen messzire megy, ha az élete a tét.





YAMI NO MATSUEI

Manapság igencsak nagy divatja van a shinigami-sorozatoknak. Minden médiából ez ömlik: a tévéből a Death Note, a Bleach, a Jigoku no Shojo, a Shounen Jump-ban a D-Gray Man, a japán adókon a Soul Eater: nincs olyan réteg, amely ne kapná meg a saját, halállal dolgozó ügynökeit, a mindent rendbetevő hőseit. Pár évvel ezelőtt azonban mindez nem feltétlenül volt így. Abban az időben kifejezetten ritkaságszámba ment egy olyan manga, amiben ilyen részletességgel dolgozták ki a másik világot, amelyben a shinigamik élnek – és ilyen alapos szociális háttérrel is kevés széria büszkélkedhetett. Történetünk főszereplője az Asato Tsuzuki névre hallgató Shinigami, aki már több, mint hetven éve van szakmájában. Tsuzuki egy kiállhatatlan személyiség (az volt már földi életében is), ami munkájában bizony komoly negatívumnak számít. A shinigamik ugyanis párban dolgoznak, feladatuk pedig azon anomáliák felkutatása és megoldása, amikor a halottak lelkei nem jutnak el rendeltetésszerűen a túlvilágra. Mikor történhet ilyesmi? Az egyik probléma, ha a külső hatalom beavatkozik a folyamatba – mint például a fekete mágia űzése, az átkok használata. A másik, és gyakoribb eset, amikor az elhunyt halálának olyan körülményei vannak, amelyek nem engedik a békés elmúlást: ilyen az öngyilkosság esete, vagy bármiféle rituálé, ami nem hagyja nyugodni a lelket. Eszünk ágában sincs senkit megijeszteni, de ha az Átok és a Kör című filmeket láttátok, már képben vagytok: a japán mitológiának rengeteg ehhez hasonló, komolyan gondolt története van – és néha ilyennel is foglalkozik a Yami no Matsuei. Főszereplőink tehát a különleges ügyeket hivatottak felderíteni: az egyes nyomozások között pedig jut majd elég idő arra, hogy a shinigamik világának hierarchiáját is alaposan megismerjük. Feltűnik majd a színen egy különös teremtés, akinek mindenképpen Tsuzuki testére van szüksége: Kazutaka Muraki a Yami no Matsuei aktuális rosszfiúja, aki saját érdekei mellett több rejtélyes szállal is kapcsolódik Tsuzukihoz, a semmit sem sejtő főszereplőhöz. Most léptünk ingoványos talajra, hiszen sokszor a férfiak közti kapcsolatokra is utalnak (mi több, elismerten a saját neméhez vonzódó szereplőket is felvonultat a manga) – ez pedig sokakban kiveri majd a biztosítékot.

Yoko Matsuhita mangája 1995-ben indult hódító útjára a Hana to Yume nevű shojo-magazinban (amely többek között Kaori Yuki szinte összes sorozatát is publikálta), és a kezdeti visszafogott történetek után bizony komolyabb, drasztikusabb témákat fejtegetett – ennek következményeképpen a nyugati megjelenéseket alapos cenzúrának vetették alá, hogy az eredeti célközönség megismerje a későbbi fejezeteket is. Hogy erre mennyire volt szükség, az megérne egy vitát: ami viszont érdekes, hogy a szerző 2002 óta nem foglalkozik egyetlen sorozatával, a Yami no Matsuei-el. Lassan hat éve már, hogy nincs új fejezet, a történet pedig nem került lezárásra. Soha nem jelentették be, hogy a manga befejeződne, így a rajongók talán joggal várhatják a legendás sorozat visszatértét, az idő múlásával azonban erre egyre kevesebb az esély. Mégse akadályozzon ez senkit abban, hogy tegyen egy próbát ezzel a remek sorozattal: a humort, a japán mitológiát, és a sötétebb témákat ilyen ízléses koktélként még senki sem szolgálta ki nekünk. Szinte mondanunk sem kell, hogy ebből is készült egy anime-adaptáció, a JC Staff 13 epizódba sűrítette bele a történet első felét. Ezt is lehet szeretni, főleg az ügyesen dolgozó seiyuu-stáb, a komolyabb zenék és a látványos idézések miatt.









A TOP 10 DREAMCAST TECHNOJUNKIE

Sziasztok! Még mielőtt mindenkit elérne a tikkasztóan forró, és elviselhetetlen nyár, egy gyors tízes pörgésre invitálunk benneteket a Retro Rovat hasábjain: az elmúlt két hónap technojunkie termésén felbuzdulva a SEGA nívós konzolját, a Dreamcastot sem kímélték az analizátoraink, így a „játékok, amelyek meghaladták a kor szellemét" című összeállításunk utolsó felvonásaként a legjobb tíz Dreamcast csodát állítjuk csatasorba. A jelöltek között bögyös lánykák, véres zombik, és delfinek hátán száguldó kék sündisznók is felbukkannak, így igazán változatos összeállításnak lehettek szemtanúi. Íme.

STR
stinger@576.hu



SF3: Third Strike – Guilty G X

Capcom 2000

10. Toplistánk sereghajtójaként rögvest két játékról rántjuk le a leplet: mivel a kettes számú dimenzióban ragadt verekedős játékok mindig is a szerkesztőség gyenge pontját képezték, most sem tudtunk szó nélkül elmenni mellettük: az árkád Capcom Play System 3 rendszer, később pedig a Dreamcast 2D-s erejét prezentáló Street Fighter 3: Third Strike, és a Guilty Gear X a stílus legjobbjai közé tartoznak a SEGA platformon. Míg előbbi az abszolút balanszos és végletekig kihegyezett játékmenetében, utóbbi a nagy gondossággal megrajzolt, részletes animációs fázisaiban alkotott maradandót. Bárcsak több fejlesztő ismerte volna el a gépben rejlő „kettődés" tartalékokat... Ha az urak az akció-ügyességi stílusban is próbára tették volna magukat, most talán több nagyszerű platformjátékkal lennénk gazdagabbak.





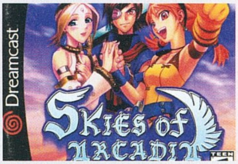




Skies of Arcadia

Sega 2000

9. A Dreamcast elenyésző RPG felhozatalának krémje nem is lehetne teljes a Skies of Arcadia nélkül: bár a játék nem volt egetverő durranás, az általa alkalmazott megvalósítás viszont igen. Amellett, hogy a rajzfilmszerű karakterek művészien feszítettek a képernyőn, a játék teljes egészében a Dreamcast memóriájából pufferelt, a környezettől kezdve a repülős jelenetekig szinte mindent – bár a minimális töltési idő lecsökkentése néhol belassulásokat eredményezett, ezt az erősebb Gamecube átiratnak sikerült megfelelő mértékben ellensúlyoznia. Bár a játék „csak" stabil 30 képkockás frissítésre képes, a felszabaduló erőforrásokat a háromdimenziós táj részletes lemodellezésébe fektették, amelynek eredményeképp az OverWorks páratlan képi világot pakolt le a játékosok szeme elé, amely egyértelműen előirányozta volna a konzol életútjának RPG szakaszát.









Sonic Adventure 2

Sega 2001

8. A Nintendo 64 idején, amikor felbukkant az első techdemo a dreamcastos Sonic Adventure-ből, mindenki tátott szájjal figyelte az eseményeket: a show része volt annak az óriási erő- és szellemi tőkefölénynek, amely akkoriban a SEGA egyik nagy aduászaként védte a cég határait a piaci cápák elől. A játék végül megjelent, és elsöprő sikert aratott, amit szerencsére az utódnak számító SA2-re is sikerült átörökíteni. A még több akciójelenet mellé másodpercenként hétmillió pixel gondtalan szemjátéka társult, magas felbontású textúrákkal, bámulatos látvány-fény, és hangeffektekkel, ráadásul 60 FPS képfrissítés mellett. Az SA2 világa így szinte élő, és kézzelfogható termékké változott a monitorokon, amelynél nem sok látványosabb játékot találni a SEGA égig érő Dreamcast paszulyán.







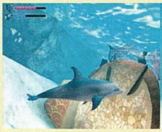


Ecco: Defender of the Future

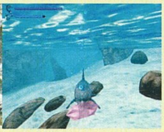
Sega 2000

7. Bizony, a legjobb tíz techjunkie cím között magyar vonatkozású produkció is akad: az azóta már csődbe ment Appaloosa egyik nagy sikerjátéka, az Ecco első (és azóta is egyetlen) komoly Dreamcastos Ecco epizódjáról van szó, amely sokkal inkább óceán szimulátor, mint akció-ügyességi kategóriába tartozó videojáték. Hős delfinünk geometriája, és a víz alatti világ egyszerre páratlan, és hihető, akárcsak az úszkálás, vagy az óceán fenekét benépesítő teremtmények hada – a véget nem érő tenger szinte csillog a fényben, és a helyenként 60 FPS-t is elérő képfrissítési értéket akármelyik versenyjáték megirigyelhetné – már ha épp a víz alatti küzdelemre építene. Az sem elhanyagolandó, hogy a masszív, harmincnál is több pálya bizony tartalmas szórakozást kínál a kalandoroknak, amelyhez számtalan megoldandó logikai feladvány is társul. Az Ecco világa bámulatos, ugyanakkor olykor frusztráló is: a fogyasztás egyszerre csak kis mértékben javasolt, ezért a hetedik hely.









Phantasy Star Universe

Sega 2000

6. A Dreamcast már jóval az első Xbox előtt az online világ mezsgyéjére lépett: a Sonic Team grandiózus vállalkozása, hogy embereket kovácsoljon össze konzolon egy közös interneten lejátszott parti erejéig, a Phantasy Star Universe világában realizálódott először. Az Ecco the Dolphin: Defender of the Future stílusjegyeihez hasonlóan a PSO is elvarázsolta a játékosokat: a felhasználóbarát, ugyanakkor mélyebb szintű RPG rendszer, és a köré épített online felület megfelelő alternatívát kínált azoknak, akik lépést kívántak tartani a korral. A Dreamcast Broadband Adaptert használók körében a PSO hosszú ideig az utolsó mentsvárként szolgált a DreamArena, és a Dreamcast support hivatalos befagyasztásáig – többen talán csak a Quake 3: Arena-t játszották a konzolon, de az Xbox Live kísérleti adásának tekinthető Phantasy Star Universe lényegesen nagyobb rajongótáborral rendelkezett a vég kezdetéig. Bár azóta sok minden változott, a PSO népszerűsége a mai napig töretlen a Dreamcast Underground berkeiben.







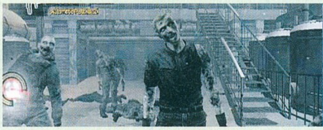


Resident Evil: Code Veronica

Capcom 2000

5. A két GD-Rom lemezt felölelő Resident Evil: Code Veronica nemhogy a Dreamcast egyik legjobb techjunkie címe, hanem a méltán híres túlélő-horror kategória éllovasa is egy személyben. Talán nincs is olyan előző generációs platform, amelyen a sorozat valamelyik epizódja ne domborított volna (leszámítva az Xboxot, talán…) – bár a Code Veronica-ból az X-re átkeresztelt Gamecube átiratot tartjuk jobbnak, Dreamcast szempontból a mezei CV sem elhanyagolható. Már csak amiatt sem, hogy míg a RE2 és RE3 csak egyszerű portja volt a Playstation verzióknak, a Code Veronica kedvéért a Capcom felturbózta az eredeti motort, amellyel az eredetileg pre-renderelt háttereket valós háromdimenziós objektumokkal tömött világra cserélték. Mindezt úgy sikerült véghezvinni, hogy a Dreamcast szinte elenyésző mennyiségű töltési idővel rendelkezik, a karakterek modellábrázolása pedig csak a Soul Calibur szintjéhez hasonlítható. A Veronica-kód az ötödik helyre futott be, Chris Redfield és Jill Valentine se akarhatná máshogy.







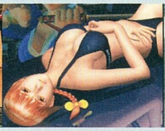
Dead or Alive 2

Techmo 2000

4. Ha már a Soul Caliburt emlegettük az imént, nem feledkezhetünk meg a nagy riválisnak tartott Tecmo-féle Dead or Alive sorozat második epizódjáról sem. Az eredeti DOA igazi technikai bravúrként vonult be a Sega Saturn és a Sony Playstation nagykönyvébe, így a játékot fejlesztő Tecmo nem bízott semmit sem a véletlenre: a folytatáshoz egyenesen a SEGA über-sikeres árkád Naomi rendszeréhez licenceltek fejlesztőeszközöket, így a játéktermi folyatás és a Dreamcast 90%-ban hasonló felépítése következtében szinte a DOA2 megjelenésével egy időben nyilvánvalóvá vált a konzolos átirat. A bájos lánykák harcában lobognak a keblek, libbennek a ruhák, villannak a bugyik – a nőimádó fejlesztők olyannyira rányomultak a mellek realisztikus mozzanataira, hogy külön Boobie motort írtak a megfelelő természetesség eléréséhez. Bár a DOA2 a látvány összetettségét tekintve nem ér fel a Soul Caliburhoz, sokkal inkább épít a kétkezi összecsapásokhoz, amelyhez többszintű, mellesleg igencsak memóriaéhes környezetet varázsol. Ez bizony korlátozásokhoz vezetett, Team Battle módban csak egyszerűbb arénákban lehet harcolni, mert a négy karakter bizony elveszi a szükséges tárhelyet.







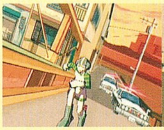


Jet Grind Radio

Sega 2000

3. Elérkeztünk a dobogó legalsó fokához: nem akármilyen játékot szavaztunk meg harmadiknak, ugyanis a Jet Grind Radio a cel-shaded látványvilág egyik pionírjaként vonult be a köztudatba. A technológiai megvalósítás valós 3D-s alapokon nyugszik, ám a megjelenítés előtt egy plusz textúraszint kerül az objektumokra, amely rajzfilm-szerű, ugyanakkor digitálisan modellezett játékos figurákká változtatja a képzelet által megalkotott szereplőket. Óriási a kontraszt a Jet Grind Radio és a hasonló stílusban készült produktumok között: a graffitizés művészetének hódoló görkoris okosság a látvány mellett játszhatóságban és bizony zenei aláfestésben is ott van a szeren, amely egyértelműen felejthetetlenné teszi az idestova már nyolc éve debütált akció-ügyességi játékot. A Smilebit az 1999-es Tokyo Game Show forgatagában a Jet Grind Radioval hatalmasat dobbantott, az új render-technikának köszönhetően pedig elnyerte a 2000-es E3 legjobb konzolos videojátéka címet is.









Soul Calibur

Namco 1999

2. Nyilvánvaló volt, hogy a Dreamcast techjunkie toplistánkról nem maradhat le a Tecmo-rivális Namco sikerjátéka, a Soul Edge egyenes ági leszármazottjaként debütált Soul Calibur sem. A Dreamcast Tekkenjének fejlesztői nem kisebb bravúrt álmodtak meg maguknak, mint a SEGA konzolban elérhető maximális tartalék kiaknázását – érdekes, hogy a konzol talán legimpresszívebb terméke pont egy olyan játék, amely még a Dreamcast életciklusának elején jelent meg. A Soul Calibur felsőbbrendűségével szerintem senki sem állna le vitatkozni (különösen akkor, ha pl. egy VGA adapter társaságában pakoljuk ki a képerőnyre/monitorra) – a háromdimenziós hátterek, a játéktér, az elképesztően látványos harci elemek, fény-árnyék, és speciális effektek bizony megteszik a hatásukat: a screenshotokat elnézve nem kell csodálkozni azon sem, hogy legtöbben bizony ezt az 1999-es játékot szó szerint renderelt videónak nézik. A harcosok animációs fázisai külön dicséretet érdemelnek, így megkockáztatnánk, hogy a SC látványvilága minden korábbi játéknál jobban hajaz a realizmusra – különösen annak fényében, hogy a konzolos átirat még az eredeti árkád verziónál is jobbra sikerült.







Shenmue 2

Sega 2001

1. A Shenmue a Dreamcast-fanatikusok Zeldája: egy csodálatos evolúciós csoda, amely – akárcsak a Zelda esetében – magával a megragadó és nyílt világával éri el a SEGA konzoljának éden kapuját. A játék grafikus motorja is hihetetlen: minden egyes lépcső, épület, szék, pad, asztal, cégtábla, ember, állat a kornak megfelelő realisztikus kidolgozást kapott, a rajtuk megcsillanó fény- és árnyékeffektek pedig első ránézésre is a valóság felé kacsintgat. A Shenmue II manapság már lehet, hogy nem jelentene akkora forradalmi áttörést, de 1999-ben egyértelműen a Dreamcast erejének testamentuma volt. Az apa azonban meghalt, s a fiú is vele együtt távozott. Emlékeik lágyan ringatóznak a kéklő tengeren, várva a reményteljes feltámadást…

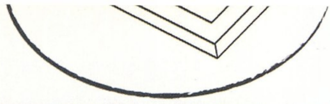




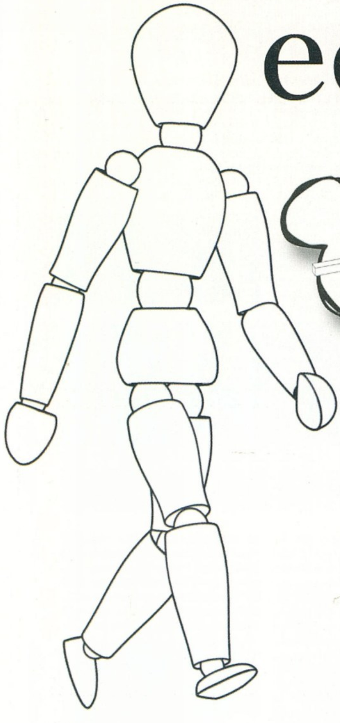


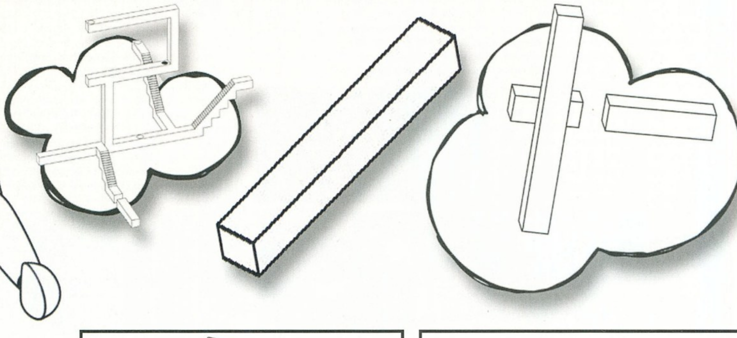


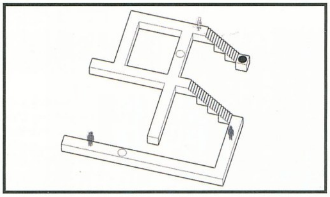
ÉRZÉKI CSALÓDÁS

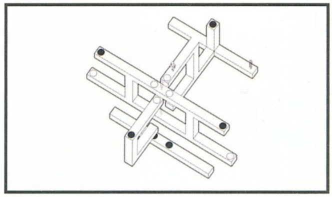


echochrome









Ugyan nem a holland származású Maurits Cornelius Escher nevéhez köthetők az érzékelésünk átverését célzó első festmények, mégis a huszadik század közepén termékeny alkotó hozta ki a témából a legtöbbet és lett ezzel hivatkozási alap, ha paradox háromdimenziós objektumokról van szó. Bizonyára mindenki találkozott már olyan képekkel, amelyek első pillantásra furcsának tűnnek, majd további tanulmányozás után derül ki róluk, hogy a perspektívákkal való játszadozás teszi őket azzá. A legismertebb alkotások egyike a térbeli háromszög (amely egyébként nem Echerhez fűződik, ő jócskán továbbgondolta az ötletet), aminek mindhárom belső oldalát egyszerre láthatjuk, majd hamarosan kiderül, hogy ezek valójában külső oldalak. Vagy mégsem. Vagy hogy is van ez? Ez úgy van, hogy a festő egy térbeli objektum különböző pontjait másmás perspektívából rajzolja le, és mi ezt két dimenzióban látjuk. A szemünk elsőre korrigál, azonban ahogy elkezdjük elhelyezni a tárgyat a térben is, kiderül, hogy ez lehetetlenség. Escher pont ebben volt nagy, ő a fenti koncepciót felhasználva nem csak kockákig jutott, hanem teljes épületeket vitt vászonra, így érve el egyfajta szürrealisztikus hatást. Az 1972-ben elhunyt művész talán nem is hitte volna, hogy három és fél évtizeddel később az ötletekből épp kifogyni készülő játékipar pont az ő ötleteiből merít alapot és készíti el minden idők egyik legkreatívabb és legegyedibb puzzle játékát, az **echochrome**-ot.

ARANYSZABÁLYOK

Cseppet sem könnyű cikket írni egy olyan játékról, ami feketefehérben pompázik és egyetlen szereplője egy néhány poligonból felépülő fekete emberke, aki egy térbeli labirintusban próbálja megtalálni a számára kijelölt utat. Magát a karaktert nem is mi irányítjuk, megy amerre a feje néz és ha beleütközik valamibe, ott automatikusan elfordul. Mi csupán a kamera kezelésével tudjuk befolyásolni, hogy merre menjen, mégpedig a fent már ismertetett paradox hatásokkal játszadozva, folyamatosan építve át a labirintust és változtatva a perspektívát. Az echochrome-ban való boldoguláshoz öt alapszabállyal kell tisztában lennünk, de ezek ismerete már a nyitó pályákhoz is elengedhetetlen.

Az első szabály a „perspektivikus utazás". Ennek a lényege, hogy ha a kamerát jó szögben forgatjuk, akkor a térben egymástól távol lévő platformok egymás mellé rendeződnek és ezzel a valóságban nem létező folyosók nyílnak meg. A legtöbb feladat elsőre lehetetlennek tűnik (naná, ez a játék célja!), ezért érdemes az indulás előtt egy-két percig körbenézni, minden irányba elforgatni a kamerát és megvizsgálni a lehetőségeket, aztán ha már jobban átlátjuk a trükkös felépítésű pályákat, akkor elindulni.

A második szabály a „perspektivikus esés". Bizonyos folyosókon vannak fekete lyukak, amelyekbe belelépve a mélybe zuhanunk. Igen ám, de a „mély" esetünkben relatív, attól függ, hogyan és honnan nézzük. Ha ügyesen forgatunk, egyes platformokat be tudunk rendezni olyan szögbe, ami az adott nézőpontból (és csak onnan) pont a lyuk alatt lesz és így ezeken fogunk landolni. Érzékcsalódás? Valójában nincs is alatta? Ez itt relatív. Felejtsünk el minden kötöttséget és gondolkozzunk szabadon, a megoldás ott lesz az orrunk előtt.

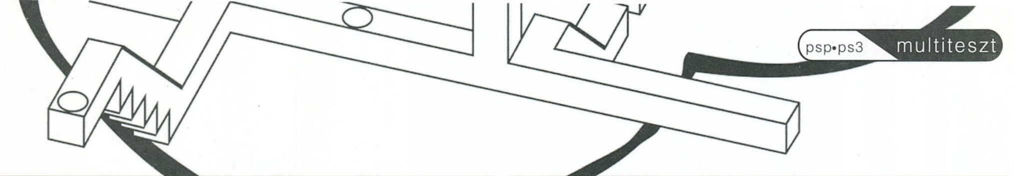
Most jön a legjobb, a „perspektivikus létezés". Amit nem látunk, az olyan, mintha nem is létezne. Ha két platform között hatalmas üresség tátong, nincs más teendőnk, mint addig ügyeskedni, amíg az ürességet valamivel el nem tudjuk takarni. Ez úgy fog kinézni, hogy kettő helyett egy folyosót látunk, aminek egy részét az előtérben kitakarja egy hatalmas oszlop. Amögött hiába van lyuk, hiába tudunk róla, abban a pillanatban nem létezik, hiszen amit nem látunk, az nincs is ott!

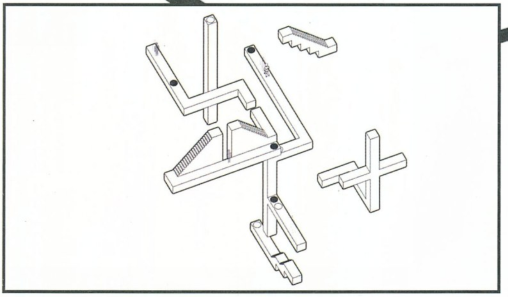
Hasonló elven működik a negyedik szabály is, a „perspektivikus hiány". Mi van akkor, ha utunk végén belezuhannánk egy fekete lyukba és semmiképpen sem tudunk aláforgatni egy másik platformot? Ilyenkor ismét a „there is no spoon" Mátrix-elv lép életbe, addig kell ügyeskednünk, amíg a fekete lyukat eltakarjuk valamivel. Ha nincs ott, nem létezik – ez a szabály tulajdonképpen az előző variációja, nem is teljesen értem a készítők miért vették külön.

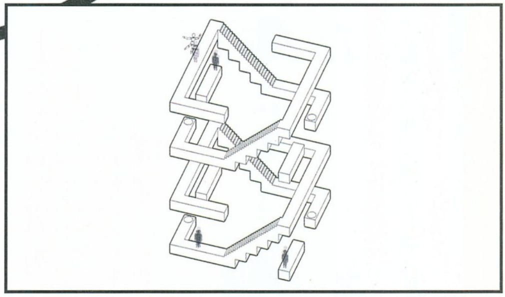
Mint ahogy az utolsó formula („perspektívikus ugrás") is ismerős lehet korábbról: míg a fekete lyukakba beleesünk, addig a fehérek a magasba repítenek, ilyenre rálépve nincs is más dolgunk, mint perspektívába illeszteni felé bármit, amin landolni tudunk.

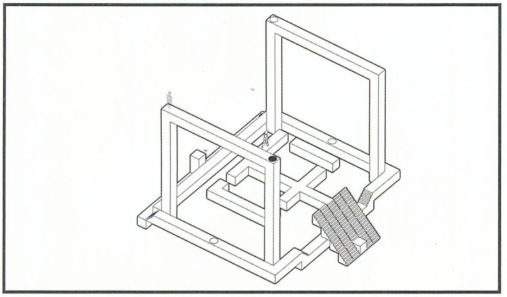


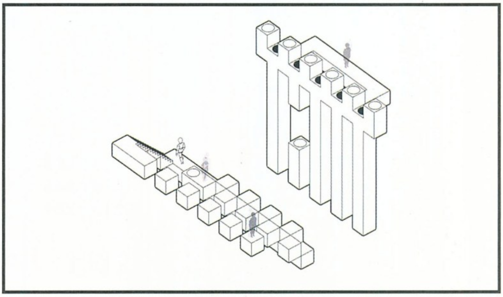












Az öt alapelv megfelelő ismeretén és használatán kívül semmi másra nem lesz szükségünk, ennyi az egész játék. A csodás pályatervezésnek köszönhetően azonban elleszünk egy ideig, mire az ötvenhat pálya mindegyikét meg tudjuk oldani. Nehézségi szint szerint hét kategóriába vannak sorolva a küldetések, az „A" jelűek értelemszerűen a legkönnyebbek (ezeken még akár egyszerű próbálkozással is rájöhetünk a megoldásra), míg a „G" a legnehezebb nyolc feladványt tartalmazza. Ez utóbbiak már kinézetükben is impozánsak, a fent ismertetett technikák folyamatos, akár egyidejű kombilása szükséges a megfejtésükhöz.

KÉSZÍTS SAJÁT PÁLYÁT

Ha valaki nem talál már kihívást a rendelkezésre álló pályákban (azért ezt megnézném, a „G" szintet szerintem atomfizikusoknak tervezték), akkor lehetőség van sajátot is készíteni a beépített editor segítségével. Ezt elindítva döbbenünk rá igazán, hogy milyen végtelenül egyszerű eszközrendszerrel dolgozik az echochrome, összesen hat fajta elemet használhatunk csak: kockákat (ezekből állnak össze a folyosók), lépcsőket, ugró- és zuhanólyukakat, valamint meghatározhatjuk a figuránk indulópontját és az echo-k helyét. Ez utóbbiak azok a pontok, amelyeket tetszőleges sorrendben ugyan, de mind érintenünk kell a pályák teljesítéséhez. Az editor nem csak saját szórakoztatásunkat szolgálja, a PlayStation Networkön ugyanis jobban sikerült munkáinkat meg is oszthatjuk a többiekkel. Ez azért nagyon jó, mert Ázsiában hónapokkal ezelőtt megjelent a játék, és már most tele van jobbnál-jobb házi alkotásokkal a hálózat – aki igazán rákattan, annak hónapokon keresztül garantált a szórakozása. Jöjjön a keserű pirula: csakis a PS3 verzióban van lehetőség mindezekre, PSP-n ugyan szintén van editor, de csakis Ad Hoc kapcsolódással tudjuk bővíteni a gyűjteményünket, azaz ha egy barátunk a saját pályáit megosztja velünk, azt elérhetjük, de nem meríthetünk mélyebbről. Kár érte, ez az egyetlen oka annak, hogy a kiskonzolos verzió fél ponttal kevesebbet kapott az értékelés során, hiszen még a grafika is szinte teljesen megegyezik a két különböző verzióban. Sokat gondolkodtam egyébként, hogy a pontozásnál a grafikát hogyan értékeljem, végül a középutas megoldást választottam: nem kaphat letisztultsága ellenére sem kiválót, mert az öt évvel ezelőtti flash-játékok szebbek voltak, ugyanakkor rossznak sem nevezhető, mert teljes mértékben kiszolgálja a játékmenetet.

SZILIKONGYEREKEK MENEKÜLJETEK!

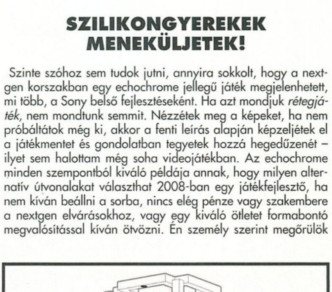
Szinte szóhoz sem tudok jutni, annyira sokkolt, hogy a nextgen korszakban egy echochrome jellegű játék megjelenhetett, mi több, a Sony belső fejlesztéseként. Ha azt mondjuk *rétegjáték*, nem mondtunk semmit. Nézzétek meg a képeket, ha nem próbáltátok még ki, akkor a fenti leírás alapján képzeljétek el a játékmentet és gondolatban tegyetek hozzá hegedűzenét – ilyet sem halottam még soha videojátékban. Az echochrome minden szempontból kiváló példája annak, hogy milyen alternatív útvonalakat választhat 2008-ban egy játékfejlesztő, ha nem kíván beállni a sorba, nincs elég pénze vagy szakembere a nextgen elvárásokhoz, vagy egy kiváló ötletet formabontó megvalósítással kíván ötvözni. Én személy szerint megőrülök az ilyen alkotásokért, mert üvölt belőlük a kreativitás és nem akarnak semmit klónozni. Meg vagyok győződve arról, hogy jelen esetben nem csak a funkcionalitás miatt döntöttek a fejlesztők a puritán grafika mellett, ez egyfajta fricska is a részükről azoknak, akik a sok fospisztolyt meg tudják venni csak azért, mert szép grafikája. Valószínűleg nem a nagy kasza lehetősége lebegett a szemeik előtt, hiszen az echochrome csökkentett áron jelenik meg PSP-re és PSN-ön keresztül is 10 dollárnak megfelelő összegért hozzá lehet jutni.

Még egy rendkívül fontos szempont, amiért fejet hajtok a készítők nagysága előtt: végre egy játék, ahol gondolkodni és kombinálni kell, nem csak gyorsan nyomogatni a gombokat és vastagon effektezett nyilakat követni a pályákon. Ha az embernek elmegy a kedve az elk*rvult játékipartól, akkor mindig az ilyen játékok rántják vissza ismét a fanatikusok közé.

Vega
Vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tekintélyt parancsoló game, ami elé kizárólag alázattal lehet odaülni. Mikor láttál ilyet utoljára haver? Mintha bemennél egy félelmetesen elegánsan berendezett szalonba, ahol halkan, valahonnan a távolból szól a hegedűvel édesített komolyzene, te meg akkorának érzed magad, mint egy porszem. Az echocrome nem hülyegyerekek, nem fanboyok, és nem felpörgött bitvadászok szórakozása, hanem intelligens gondolkodásra képes embereké, egy olyan program, ami hamar bebizonyítja, hogy szorult-e beléd valami kraft, vagy csak kulával vagy kitömve. Ne sértődj meg bajnok: ez csak egy amolyan átvitt értelmű példabeszéd akart lenni…



ECHOCHROME

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3 — 1 játékos, 1080p

PSP — 1 játékos

✔ sziporkázóan eredeti ötlet
X túljutsz-e a tizedik pályán?

PS3	PSP
9 pont	**8.5 pont**

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

3.799.- 1/2 évre

6.999.- 1 évre

• *Előfizetés személyesen:*

Comgame 576 Kft.
1042 Budapest, Árpád út 112.

• *Előfizetés Postán befizetve:*

belföldi postautalványon (rózsaszín csekk)
Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

AJÁNDÉK!

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart.)

Kérlek nevedet / címedet pontosan és olvashatóan add meg,
csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!
További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot!



EA GAMES


GEARS OF WAR 2
576

GRAND THEFT AUTO IV VÉGIGJÁTSZÁS (PS3, X360)

ROMAN KÜLDETÉSEI

The Cousins Bellic: A felvezető szekvenciában megismerkedhetsz Nikóval, a játék főhősével, aki szerbiai otthonából érkezik a Platypus nevű tengerjárón az álmok és lehetőségek hazájába, Amerikába. Több havi hánykolódás után igazi felüdülés lesz számodra a szárazföldet jelentő biztos, szilárd talajra lépni, és 10 éve emigrált szeretett testvéredet, Romant újra látni. Főleg, hogy Roman sikeres és gazdag üzletember hírében áll amióta otthagyta szülőföldeteket. Ennek tükrében kicsit megdöbbentő hát, hogy jócskán elázva, egy tagbaszakadt ócskavassal jelenik meg a kikötőnél – így máris Rád hárul a feladat, hogy hazafuvarozd az emocionálisan kicsit túlpörgetett fivéredet. Ebben a bevezető-misszióban elsajátíthatod a járművezetés minden csínját-bínját – egyedül csak arra ügyelj, hogy a gépkocsi épségben és egészségben megérkezzen mindkettőtökkel a célállomásra (ergo nem érdemes teli gázzal belehajtani az óceánba, mint tettem azt én...). A lakást a GPS segítségével könnyedén beazonosíthatod. A sárga útvonaljelölő folyamatos szemmel tartásával szinte lehetetlenség eltévedni – ha elkavarodnál a város forgatagában, vigyázó szemeidet a bal alsó sarok piktogramjára vesd, hiszen az itinert követve hamarost a családi fészekben találhatod magad. Már a hely állagából adódóan is kérdésessé válik, hogy a hatalmas kastélyokról, véget nem érő bulikról, nagymellű táncosnőkről és mesés gazdagságról szóló történet megalapozottsága mennyire hiteles, de egy rövid testvéri ráhatás után Roman bevallja, hogy mindez nem volt más, mint mézes-mázas fikció. A nem túl barátságos fivéri diskurzus után Roman elviharzik az autóval, Te pedig magadra maradsz az apartmanban. A menedékházként szolgáló emeleti lakásban regenerálódásként lepihenhetsz, a későbbiekben a bővített ruhatárad folyományaként átöltözhetsz, és kikapcsolódásként bepillanthatsz az amerikai televíziós csatornák szerteágazó kínálatába. És nem utolsósorban többek között játékállást menteni is itt tudsz majd.

It's Your Call: Roman viharos távozása előtt még odaveti, hogy a munkahelyén megtalálod – így miután megismerkedtél a környékkel és a lakással, köss el egy autót és hajts a térképen megjelölt „R" ikonnal ellátott Express Car Service bejáratához. Itt egy rövid közjáték alkalmával bemutatásra kerül Roman bájos női munkatársa és barátnője Mallorie, valamint a csöppet agresszív és végtelenül antipatikus Vlad is. Azonban nem érsz rá naphosszat kvaterkázni, Romant egyéb kötelezettségei végett el kell furikáznod egy Dillon Streeti műszaki árucikk kereskedésbe. De nem ám alapanyagért, hanem súlyos pénzekért, hiszen mint Roman bevallja, a vasárubolt raktárrészlegében működő illegális szerencsejáték barlang és annak kártyaasztala vonzotta őt oda... Ha éppen nem tartozna az albánoknak, egész nyugodt délutánnak néznél elébe, de így most kénytelen leszel az utcát figyelni, hogy nem jelennek-e meg a pénzbehajtók! Így Roman hátrahagyja a mobiltelefonját, hogy fel tudd hívni, ha bármilyen gyanús eseményt tapasztalnál. Mivel természetesen meg fognak jelenni, ezáltal bemutatásra kerül a telefonos ügyintézés is, mely segítségével kommunikálhatsz a játékban található szereplőkkel. Miután Roman megkapta a drótot, azonnal pattan is melléd, hogy lerázd az uzsorások bézs színű autóját... Azonban csak semmi durvulás, a teljes megsemmisítés ezúttal kudarcra ítélt próbálkozás, csupán el kell tűnnöd az üldözők elől és visszafurikáznod Romant a társasághoz! A térképen megjelenő piros pötty jelöli az üldözőket – a küldetés sikeres teljesítése után pedig némi pénzmag íródik jóvá a számládon.

Three's a Crowd: Nem telik el sok idő, mire Roman újból a segítségedet kéri: az imént lerázott albánok már meg is találták testvéredet, és szó szerint a vérét akarják! Tiplizz vissza az állomásra, ahol Dardan és Bledar elkergetése után újabb fuvarozós feladatot kapsz: Malloriért és barátnőjéért kell elmenned a Hove Beachi metróállomásra. A rádióadók között váltogatva hamar eltelik az idő, mire megérkezel a megjelölt helyig, ahol rádudálva a lányokra, máris furikázhatod őket hazáig. Az utazás során Malloire megpróbál összeboronálni Michellel, így hamarosan meg is kapod a számát. Miután a lányokat kitetted a Mohawk Avenuen, Roman ajánl egy ruhaüzletet, ahol a Michelle szerint kissé tagbaszakadt ruházatodat újíthatod fel. A megjelölt üzlethelyiségben hatalmas a választék, úgyhogy kedvedre választhatsz ruhadarabokat és kiegészítőket.

First Date: Michelle telefonszámának és felújított ruhatárad birtokában bátran kezdeményezhetsz randevút a hölggyel, aki nem fog sokáig ellenkezni, hogy meghódíthasd. Kocsikázz el a lakásáig, ahonnan a Te kezedben a lehetőség, hogy lenyűgözhesd szíved választottját. Többfajta lehetőség is rendelkezésedre áll majd a randevúk során (amit majd egy külön fejezetben fogunk taglalni bővebben), de ez esetben most vidd a hölgyet a Firefly Island közelében található vidámparkhoz. Mivel a park zárva, és Michelle imádja az aktív sporttevékenységeket, hajts vele a közeli bowling centerhez. A pultnál történő pályabérlés után lépj oda az egyik szabad sorhoz, és kezdjetek el játszani. A képernyőn megjelenő utasítások betartásával szinte gyerekjáték lesz lezavarni a rövidített menetet, amit ez esetben az ideális partner, Michelle fizet. A parti végeztével furikázd haza a hölgyet.

Bleed Out: Roman ismét kétségbeesve hív, hogy Bledar, az egyik albán gengszter nem hagyja nyugodni. Hajts el tehát az El Train felüljáró alatt található kosárpályára, ahol elsajátíthatod a közelharci bunyó fortélyait. A későbbiekben nem nagyon lesz rá szükséged, de amíg nincs komolyabb fegyvered, marad az ökölharc. Védekezz, támadj, majd miután cselekvésképtelenné tetted Roman támadóit, vedd üldözőbe a szökni próbáló Dardant. Kulcsfontosságú, hogy ne maradj le túlságosan a gazfickó mögött, különben búcsút inthetsz a küldetés teljesítésének. Miután rátapadtál, mint egy piócára és átszáguldottatok a fél városon, Dardan egy gyárépület felső emeletére menekül. Vedd üldözőbe a lépcsők segítségével, majd miután lefegyverezted, nemes egyszerűséggel lökd ki az ablakon. Azt hiszem az albán hitelezők története ezennel véget is ért... Térj vissza a leparkolt autóhoz, amiben Roman izgatottan várja, hogy visszaszállítsd a telephelyére. Közben Niko véletlenül elkottyantja, hogy Szerbiában ő is keveredett már hasonló incidensbe, egy Bulgarin nevű figura által... A küldetés teljesítése a garázsnál ér véget, amivel némi pénzmagot zsebelhetsz be, és innentől kezdve Roman is cipelhető lesz majd különböző szabadidős tevékenységekre.

Easy Fare: Roman garázsában indul az aktuális misszió, amelyben ismét Vlad kerül előtérbe: Roman pénzügyi manőverei következtében kénytelen leszel a szolgálataiddal fizetni az orosz bájgúnárnak... Roman egyből meg is bíz, hogy kapd fel egyik visszatérő utasát Jermaine-t. Irány tehát a térképen megjelölt Rotterdam Hill, majd az első célállomás: egy Masterson St.-i raktárépület. Mivel komisz utasodnak nem sikerült a lopott alkatrészekkel üzletelnie, el kell tűnnötök a rendőrség elől. A kis térképen látható vörös zóna jelöli azt a körzetet, ahol a rendőrség lebzsel, innen kéne mihamarább meglógnod (ideális esetben úgy, hogy a nyakadra akaszkodott kopók ne kövessenek, mondjuk úgy, hogy sok váratlan kanyarbevétellel igyekszel kijátszani a nem túl feszes reflexű fakabátokat). Amint kiértél a rendőrség látóteréből, próbálj meg eljutni a Gibson Streethez, ahol egy Pay 'n' Spray működik. Itt átfújják az autód, és ha a rendőrség nem látott behajtani a műhelybe, máris tiszta lappal folytathatod tovább a kocsikázást. A küldetés némi pénz jóváírásával ér véget, miután leráztál minden közelben lévő zsernyákot.

Jamaican Heat: Hajts Roman taxiállomására, ahonnan egy újabb utas elszállításáért az Oneida Avenue-ig kell autóznod. Little Jacob várakozik itt, úgyhogy dudálj neki az Outlook Park bejáratánál. Pörgős nyelvű partnered nem lacafacázik: máris egy pisztolyt nyom a kezedbe. Te fogod ugyanis fedezni a következő „üzleti megbeszélésén", a Schottler negyedben. Miután megérkeztek a helyszínre, fuss fel a sikátorban található lépcsősor tetejére – innen kell szemmel tartanod a tranzakciót. Little Jacob nem tévedett, valóban balul sül el az akció: vedd kézbe az irányítást, és sorban befogva a piros háromszögekkel jelölt 3 haramiát, lődd szitává őket. Az erősítésként felbukkanó negyedik már gyerekjáték kell, hogy legyen. Miután sikeresen megmenekültetek, szállítsd a rasztás barátodat a megjelölt kávézóba, ahol egy köteg zöldhasúval és Jacob telefonszámával leszel gazdagabb. Innentől kezdve Jacob is a munkaadóid közé tartozhat – a későbbiekben részletesen is kitérünk az ő küldetéseire és opcionális feladataira is.

Uncle Vlad: Miután Vlad minden küldetését teljesítetted, kezd elharapódzni a helyzet közte és Roman között, hiszen az orosz fószer erőteljesen csapni kezdi a szelet Roman barátnőjének, Mallorie-nak. Menj is el Roman garázsához, ahonnan Niko azonnal Vlad törzshelyére hajt. Itt a végét érző öreg róka egyből a hátsó kijárat irányába próbál meg orientálódni, Neked pedig az lesz a feladatod, hogy áthámozd magad a gorilláin. Reményeim szerint az automatikus célzás, erőteljes védőfelszerelés, oldalra gurulás kisegít a legnehezebb helyzetben is, és Vlad után tudod vetni magad. Pattanj be az egyik itt álló járgányba, és vedd üldözőbe a haramiát. Egy gyártelep területén ér véget az üldözés, ahol Vlad megkapja, ami jár neki: egy koponyaalapi ólomkezelést. Kiderül Niko valódi ideérkezésének célja is: egy imposztornak köszönhetően 12 bajtársa halt meg egy bevetés során Szerbiában, aki nagy valószínűséggel itt húzta meg magát Liberty City-ben...

Logging On: Miután teljesítetted a „Final Destination" küldetést, Roman ikonja újra feltűnik a térképen. Keresd fel kedvenc kuzinodat, aki ezúttal egy újabb barátjának, a kissé túlszteroidozott Brucie-nak szeretne bemutatni. Miután az életed nem lehet teljes az elektronikus élvezetek nélkül, Roman tanácsára látogass el az Oneida Avenue-n található internetkávézóba. Itt nem lesz más dolgod, minthogy a bájos asszisztenshölgynél beállíts magadnak egy postafiókot – ezáltal is elérhetővé válva a külvilág számára. Lépj oda az egyik számítógéphez, majd miután beléptél, mindösszesen csak válaszolnod kell az egyetlen érkezett leveledre. Ezzel meg is vagy. Később bármikor visszajöhetsz ide, és levelezgethetsz, vagy böngészhetsz a GTAIV világ abszurd oldalain. Szintén ettől a küldetéstől fogva kaphatsz majd megbízásokat különböző egzotikus autók eltulajdonítására Brucie-tól. Ezeket az Exotic Exports missziókat szintén külön fejezetben tervezzük részletezni.

Roman's Sorrow: A Faustin incidens után Roman hamar kapcsolatba lép Veled, hiszen forrósodik a lába alatt a talaj. Találkozz vele a Hopper Streeti felüljáró alatt, egy parkoló sikátorában. Meglepő fordulat: Roman egy csomagtartóból kerül elő. Irány vissza az apartmanotok: össze kell pakolnotok és eltűnnötök. Ez a terv, hiszen ebben a városrészben nem maradhattok tovább. A tervek sorsa azonban általában az, hogy módosuljanak, mint most is - valaki ugyanis felgyújtotta az egész kóceráját. Így mennetek kell tovább. Irány a depó. Puff neki, a depó is ég. Ekkor jön a megmentő ötlet: Mallorie bátyjának lakását talán kivehetitek egy időre a szomszédos szigeten, Bohanban. Ezentúl ebben a házban húzhatjátok meg magatokat egy időre, úgyhogy ismerkedj meg a környékkel, és az új kapcsolatokkal...

Hostile Negotiation: Mallorie telefonál, hogy Roman túlzott kártyajáték szenvedélyének meglett az eredménye: Dimitri csőbe húzta, és túszul ejtette (aki még külön is kedveskedik egy MMS üzenetben az esetről). Haladéktalanul keresd fel a kérdéses raktárépületet, ahová több emeletnyi haramia fészkelte be magát. Óvatosan kezdj el haladni a falhoz lapulva, majd keresd a gyúlékony anyaggal megtöltött hordókat, hogy kiiktathasd az oroszokat. Amint tiszta a terep, kezdj el felfelé haladni az emeleten, és sorban lődd ki az itt bujkáló gengsztereket is. Lassan, de biztosan elérkezel a legfelső szintre, ahol már csak a túszejtőt kell homlokon lőnöd, hogy épségben távozhassatok Romannal. A halál közeli élmény következtében Roman megtér, és míg hazafelé vezettek, az újrakezdésen és a szerencsejáték felhagyásán gondolkodik. Ennek következtében Algonquin területén egy új apartmannal bővül a repertoárotok.

Weekend at Florian's: Miután teljesítetted Ray „No Way on the Subway" küldetését, felhív hogy információkkal rendelkezik Florian Cravic hollétét illetően. Ő lesz az, aki elárulta a csapatodat Szerbiában. Tudasd Romannal, hogy hamarosan becsengetsz nála. Miután felkaptad a bratyót, irány a belváros - itt tanyázik ugyanis egy Talbot Danniels nevű informátor. Ő fog koordinálni a kereszteződésekben, hogy eltalálj Florianhoz. A Middle Park bal oldalán található Ivy Drive South felé orientálódj, így nem lesz nehéz odatalálnod (a trükk az, hogy lassan érkezz az elágazásokhoz, így Talbot időben meg tudja mondani merre folytasd az utad). A címre kiérkezve Niko vérben forgó szemekkel veti magát a lakásba, ahol kicsit csalódásként éri a tény, hogy Florian egy kicsit túl homoszexuális lett ahhoz, hogy ilyen komoly bűntettet követhessen el... Azóta Bernie Crane művésznéven tevékenykedve folytat

viszonyt Bryce Dawkins polgármesterrel, úgyhogy nem ő lesz az embered. Kizárásos alapon, már csak a harmadik túlélő, Darko Brevic lehet a tégla...

That Special Someone: Pataknyi vér, és emberáldozat, több százezernyi megkeresett dollár, és hetek megpróbáltatásai után úgy néz ki végre beérik az összes erőfeszítésed. Darko Brevic, a szerbiai háború nagy besúgója, több tucat ártatlan ember halálának okozója ugyanis Niko kapcsolatainak köszönhetően végre az országba érkezett. Értesítsd Romant a hírekről, és menj el érte a Firefly Islandhoz. A Francis reptér rakodóterében végre szemtől szemben találod magad a teljesen szétcsúszott és kábítószerfüggővé vált Brevic-kel. Szinte könyörög a megváltásért – a sorsa azonban a Te kezedben van. Megbocsátás vagy bosszú – ismét egy eldöntendő dilemma. Akárhogyan is döntesz, morális jelentőssége lesz csak csupán, de ennek ellenére a küldetés végeztével melankolikus hangulat száll a Bellic fivérekre.

VLAD KÜLDETÉSEI

Bull in a China Shop: Vlad törzshelye a lakásoddal szemközti Comrades bárban található. Itt máris elkezdheted Roman adósságainak törlesztését, némi pénzbehajtásos biznisz ellenében. A Camden Avenuen található kínai üzlet tulajdonosa felejtett el védelmi pénzt fizetni, így hát Rád hárul a feladat, hogy behajtsd azt. Az együttműködéstől makacsul elzárkózó tulajdonost könnyedén megfélemlítheted, ha a bolt előtt található építkezési törmelékek közül egy téglával illeted kirakatának üvegét (ezzel kvázi megtanulhatod, hogy bármilyen tárgy felvehető és eldobható, vagy akár fegyverként is használható)... A tulajdonos által sietve hátrahagyott pénzköteggel térj vissza Vladhoz, akinél ezáltal sikeresen abszolváltad első küldetésedet.

Hung out to Dry: Látogass el Vladhoz egy újabb megbízatás reményében. Ezúttal egy Muscovski nevű mosodatulajdonos lesz a megregulázandó célszemély. A GPS koordinátáknak megfelelően kocsikázz el a Hove Beach tőszomszédságában található Monthly Cycle Laundromat bejáratához és ijessz rá a védelmi pénzzel tartozó tulajdonosra. Mivel embered ijedős fajta, ezért már csak a hátát látod – a hátsó ajtó irányába rohanni. Vedd üldözőbe a parkolóban található egyik járgánnyal, és próbálj meg olyan közel kerülni hozzá, ahogy csak tudsz. A térképen piros pöttyként jelölt célpont kiiktatása nem cél, mindösszesen csak le kell szorítanod az útról, és rá kell venned, hogy jobban járna ha fizetne...

Clean Getaway: Ebben a küldetésben megismerkedhetsz a tömegközlekedés csodálatos világával, ugyanis Vlad ismét egy tartozásbehajtásra kér, melyet ezúttal Mikhail nevű főnökének kéne elvégezned. A Jimmy nevű tag szürke Blista Impact autója lesz a fizetség, amiért nem egészen az East Island City metrómegállóig kell majd utaznod. Maga a procedúra egyébiránt meglehetősen egyszerű: mindösszesen fel kell kocognod a gyalogosfeljárón a metróállomásra, megvárni az első beérkező szerelvényt, és a megfelelő gomb lenyomásával felszállnod rá. A kívánt megállóban pedig leszállva máris újból szabadlábon folytathatod tovább küldetésedet. A kijáratnál parkoló autót nem lesz nehéz kiszúrni, akárcsak a mellette sertepertélő Jimmyt. Húzz be neki egy alaposat, majd pattanj meg a járgányával. Mivel az autó külső halmazállapota hagy némi kívánnivalót maga után, vidd el a közeli autómosóba (Saratoga Avenue), ahol fényesre suvickolják azt. Ezek után már nincs semmi akadálya, hogy leszállítsd a céljárgányt a kijelölt garázsba, és telefonon tudasd alkalmi főnököddel, hogy a munkát elvégezted.

Ivan The Not So Terrible: Újfent Vlad törzshelyén kezdődik a következő bevetésed eligazítása, ahol immáron másodszor kerül elő Mikhail Faustin neve – ő mintha Vlad főnöke lenne... A feladat igen egyszerű és célratörő: miközben Ivan épp Roman garázsát készülne felnyomni, Neked az ő fejét kéne a víz alá nyomni. Hajts el Roman taxiállomásához, majd a helyzet alakulásának megfelelően vedd üldözőbe a menekülésre kényszerült fenevadat. Egészen egy építkezésig kell a nyomában maradnod, ahonnan Ivan két lábon folytatja a menekülést. Maradj szorosan a nyomában, vedd igénybe a létrákat, és lépcsőket, amiket megmászhatsz - egészen addig, míg végül el nem érkeztek a tetőszerkezet széléig. Itt egy morális döntés elé állít a játék: ahogy a megbízásod szól, megölöd Ivant, vagy megkönyörülsz rajta és életben hagyod. Mindkét esetben teljesül a küldetés, és mindkét megoldással elérhető a 100%-os játékteljesítés, mindösszesen annyiban különbözik a két változat, hogy Ivan a későbbiekben visszatérhe,t mint véletlenszerű karakter a városban (és némi pénzösszegért egy küldetést fogsz tőle kapni). Így hát tégy belátásod szerint: lődd fejbe, vagy nemes egyszerűséggel csak sétálj el...

LITTLE JACOB KÜLDETÉSEI

Concrete Jungle: Little Jacob újabb küldetésre invitál – ezúttal az új árubeszerzője miatt fázik egy kicsit. Érthető tehát, hogy némi védelmet szeretne... Vedd fel a Dillon Street előtt, majd a kellemes hangvételű bratyizás után irány az üzletkötés helyszíne. Jacob félelme nem volt alaptalan: az első adandó alkalommal megpróbálják átverni a fejét, ezért jó hogy hátul parkoltatok le. Üsd el a három menekülő szemétládát, menj vissza Jacobért, majd vidd a Meadows Park felé. Itt rajtaütésszerű támadásban részesíthetitek a drogügyletben érdekelt társaikat. Használd ki a fedezékrendszer előnyeit – lőj, amikor az ellenfelek újratöltenek, Te pedig bújj le, amikor ők tüzelnek. Jacob életére figyelve, próbáld folyamatosan fedezni őt, míg végigrongyoltok a bűnbarlangon. Vedd fel az energiacsomagot, ha szükséged lenne rá, majd a küldetés végeztével fuvarozd el őkelmét a Homebrew kávézóba.

Shadow: Little Jacob üzen, hogy néha ránézhetnél haverkodni egyet. Tégy eleget a szívélyes invitálásnak, ami egy újabb feladatba torkollik. A szituáció a következő: néhány új arc tűnt fel a színen, akik nem tisztelik az utca törvényeit, ezért regulázást érdemelnek. Ruccanj át Bohanba, és keresd meg a célszemélyt. A mobiltelefon átka: épp akkor szólal meg, amikor a legkritikusabb a helyzet! Mivel az elosztót elriasztotta a telefonod csörgése, vedd üldözőbe, aki egészen saját házáig vezet Téged. A kerítéseken és átjárókon keresztül történő üldözésben nem szabad idő előtt megsebesítened a célpontot, különben a küldetés véget ér. Ezt majd a búvóhelyén teheted meg (a társaival egyetemben) – ott viszont mindent beleadhatsz. A zár kiiktatásával behatolhatsz, ahol már csak ki kell pucolnod a lakást, és távozhatsz is a bevétellel.

FAUSTIN KÜLDETÉSEI

Crime and Punishment: Vlad kiiktatásával Roman nyaka körül tovább szorul a hurok – el is rejtőzik egy képzeletbeli vendettától való félelmében. A megtorlás azonban nem marad el: Mikhail Faustin személyét igen érzékenyen érinti, hogy a Bellic família szó szerint kivégezte egyik bizalmi emberét... Ezért üzletet ajánl: ha már Vlad nem dolgozhat neki, dolgozz neki Te. Motivációs ajánlatként a túszul ejtett Roman életét ajánlja fel. A feladat roppant egyszerű: rá kell tenned a kezed egy kisbuszNyi tévészállítmányra. Ehhez azonban először álcáznod kell magad: mégpedig a rend őreinek gúnyáját felvéve. Lépj ki Faustin házából, majd fordulj balra. Kisvártatva egy elhagyatott rendőrautóba ütközöl – tökéletes megoldás lesz pillanatnyi problémáidra. Három lehetséges célpontot dob ki a rendszer: ők lehetnek a tévészállítók. Mindhárom járművet ellenőrizned kell, hogy kiderüljön melyik is tartalmazza a szükséges rakományt. Kövesd őket, majd a villogót bekapcsolva kényszerítsd megállásra őket az útról. A leszorítás, és a lövöldözés ezúttal nem segít – épségben kell leszállítanod a rakományukat. Miután megtaláltad a megfelelő járművet, kösd el a tévékkel együtt, és vidd el a szajrét a térképen is látható garázshoz.

Do You Have Protection: Miután Roman kielégítő ellátást kapott a helyi sürgősségi osztálynak köszönhetően, tovább dolgozhatsz a Faustin famíliának. Ezúttal egyik társával, Dimitrivel kell meglátogatnod egy bizonyos Josephet, aki a Delaware Avenuen üzemeltet felnőtt tartalmakat szolgáltató boltot. A pincében üzemelő pornófilm-forgatócsoport meggyőzése lesz a következő feladat, akiket jobb belátásra kell bírni azt illetően, hogy a Faustin családot kihagyni ebből a jövedelmező üzletágból végzetes hiba... Ehhez a legmegfelelőbb módszer a főszereplő lábon lövése lesz (először Joseph fejére kell céloznod, hogy megfélemlítsd őt, majd kikapcsolva az automatikus célzást, Brett lábára kell fókuszálnod, és ellőnöd azt). Az ügy lezárásaként Dimitrivel egy fegyverboltba mentek a Dillon Streeten, ahol egy Micro SG fegyvert kapsz ajándékba. A küldetés Faustin házánál ér véget, miután visszaértetek épségben újdonsült partnereddel.

Final Destination: A küldetés Faustin Perestroika nevű klubjában kezdődik, ahol a rendőrség túlzott érdeklődése kelt problémát. Hajts tehát Lenny vélt tartózkodási helyéhez, Guantanamo Avenue-ra, aki gyaníthatóan az egész rendőrségi lehallgatás mögött áll. Itt a vasútállomáson kell körbenézned, és lefegyverezned a támadólag fellépő testőrét. Lenny futva menekül – vedd tehát üldözőbe. Mássz keresztül a vasúti síneken Te is, majd pattanj be az itt parkoló autók egyikébe. Mivel az autóból is adhatsz le lövéseket, már most elkezdheted Lenny péppé lövését... Miután végeztél a feladattal Faustin bizalmi embere, Dimitri várja a jelentésedet, aki baljós előjeleket lát abban, hogy nem kisebb gengszter fiát ölted meg, mint a Petrovic família egyetlen leszármazottját...

No Love Lost: Irány a Faustin ház. Az éppen folyó családi perpatvar középpontjában a család szeme fénye, Anna áll. Mivel a kedves papának nem tetszik a kissé idősebb és szabadabb elvű udvarló, Téged bíz meg, hogy jobb belátásra bírd a hódolót. Autózz el a Firefly Island közeli parkolóba, ahol a The Lost nevű motoros banda egyik tagja csapja a szelet Annának. Mivel a fazon menekülőre fogja a dolgot, hajts utána azon nyomban. Mindösszesen annyit kell tenned, hogy szorosan a nyomában maradsz, mígnem hozzá nem csapódnak a társai. Az üldözés egy parkos részen ér véget – itt a fák oltalmazó fedezékéből szépen le tudod szedni a komplett csoportosulást. Az akció végeztével akár bármelyik motorral is távozhatsz!

Rigged to Blow: Faustin felesége, Ilyena nyit ajtót érkezésedre, így lehetőséged nyílik jobban megismerni az orosz gengszter háttértörténetét, és közben Niko is elárul magáról egy-két izgalmas részletet. A múlt és kilátástalanság felett merengve végül azonban beesik Faustin is, aki egy újabb küldetéssel bíz meg. Egy kamion leszállítását kell véghezvinned, ami elsőre nem tűnik túl bonyolult feladatnak, de mint általában, az ilyen esetek lesznek mindig a legbonyolultabbak... Menj el a kamionért a Montauk Avenure-re. A robbanótöltettel dúsított rakomány miatt elég finoman kell majd bánnod a kormánykerékkel, hiszen egy pár hirtelen mozdulat, és könnyen berobbanhat az egész kamion... A kamion hátulján található LED indikátor jelzi hogy mennyire rázós a helyzet (minél jobban pittyeg, annál fokozottabb a veszély...). Parkold le a cuccot a megjelölt garázsban, majd a megfelelő távolságból robbantsd rájuk a kócerájt. Ezután pedig iszkiri a helyszínről.

BRUCIE KÜLDETÉSEI

Search and Delete: A kissé túlpörgetett Brucie, amellett hogy iszonyatosan ostoba, nagyon szerethető figurája Liberty Citynek. A szteroidokon és fekvőpadokon élő autókereskedésben utazó srác tudja, mi kell neked: munka és pénz. Ezért Roman meg is keres, hogy Brucie mindkettővel kecsegtethet számodra. Látogass el a műhelyébe Broker East Hook negyedében. Mivel a konkurencia halálos dolog, ezért néhány terhelő vallomás megelőzését kéne eszközölnöd egy bizonyos Lyle Rivas-szal szemben. A kínos a dologban azonban már csak annyi, hogy fogalmad sincs merre kereshetnéd a tagot. Éppen ezért ez a küldetés bevezet Téged a rendőrautók adatbázisának használatába. Első körben tehát szükséged lesz egy rendőrautóra. Kövess el kisebb bűntényeket (kocsilopás, fegyverhasználat), hogy megjelenjenek a rend éber őrei, vagy egyszerűen tárcsázd a 911-es számot a telefonodon, hogy idecsalogathasd őket. Miután leráztad őket és megszűnt a körözöttségi szinted, húzódj le az autóval és lépj be az adatbázisrendszerébe (Search Police Records / Search by Name). Üsd be a gépbe a Rivas nevet, így kisvártatva máris láthatod a célpont címét a térképeden. Hajts el a figura házáig, ahonnan természetesen egy jó kis autósüldözés veszi kezdetét... A kialakult veszélyhelyzeteket igyekezz kikerülni, de közben próbáld tűz alatt tartani a célpontot. Mikor Rivas kiugrik az autóból, kapd el és csináld ki.

Easy As Can Be: Lyle Rivas kiiktatásával ugyan elvonultak a sötét fellegek a Brucie's Executive Lifestyle Autos fölül, de Mr. Rivas autója még feltűnést kelthet – ezért meg kell fújnod azt is. Könnyű mint a nyári szellő... Irány a Yorktown Avenue, ahol máris bepattanhatsz a sikátorban gyanúsan magára hagyott és egyáltalán nem zárt autóba. Meg is lesz a böjtje a dolgoknak, hiszen az autót figyelték, és vártak Rád - úgyhogy taposs bele, és rázd le az üldözőidet. Mivel nem megy ez olyan könnyedén, próbáld meg szitává lőni a gengsztereket, egyesével, szépen sorjában. A küldetést egy Pay 'n' Spay meglátogatásával oldhatod meg, majd furikázd el magad Brucie garázsába.

Out of the Closet...: Lyle Rivas sztorija folytatódik, hiszen nem elég hogy a testvére továbbra is súlyos pénzekkel tartozik Brucienak, még el is akarja tenni őt láb alól. Így hát akcióba kell lépned, és randiznod az úriemberrel. Egy homoszexuális

randi leszervezése elég kacagtató lehetőségeket rejt magában, amit Brucie és Roman igyekeznek is a végsőkig kihasználni… Létrehoznak számodra egy hamis identitást, hogy rád mozdulhasson a French Tom álnéven hirdető Rivas fivér. Látogass el hát egy internetkávézóba, és a férfiak (Male) között keresgélve a Love Met oldalon (www.love-meet.net) küldj egy visszautasíthatatlan ajánlatot….

…Out of the Closet: Beletelik egy kis időbe, mire megérkezik a pozitív visszajelzés French Tom részéről. Roman értesít, hogy ideje lenne elolvasnod a leveleidet. Hajts el tehát a legközelebbi tw@ szentélybe, és olvasd el a leveleidet. Pozitív válaszüzenetedben áldásod adod a randevúra, melynek helyszíne a Hove Beach körzetében lévő 69th Street Diner lesz. A telefonod 2 órával az esemény előtt emlékeztetőt küld majd, hogy pontosan mikor, és hová kell menned (csak kövesd a térképen megjelenő szív ikont). Mikor elérkezik az idő, lépj be az ebédlőbe, majd ülj le a mellényzsebébe vörös rózsát tűző díszpintyhez. Tom Rivas álomrandijának bármikor véget vethetsz, csak állj fel az asztaltól és eressz bele egy sorozatot. Ezzel a Rivas família története is lezárható.

NO. 1: Brucie legújabb szívfájdalma, hogy gyorsulási versenyek folynak Liberty City utcáin, de neki nincs megfelelő járgánya, hogy részt vehessen rajtuk. Ezért segítenünk kell szerezni egyet. A Comet típusú autóért (amit Stevie haverjától fogtok kölcsönözni), a Freetown Avenueig kell furikáznotok, és ha már ott vagytok, egy gyors menetet le is nyomhattok vele. Miután átültetek a Cometbe, gurulj a startvonalra, és hajts végig a megjelölt útvonalon. A két perces verseny alatt ellenőrzőpontok alatt kell áthaladnod - mindig figyelj oda, hogy merre mutat a nyíl, hiszen arra kell majd kanyarodnod. A cél az első hely, amit ha óvatosan és körültekintően vezetsz, könnyedén teljesíthetsz. A győzelmed esetén megtarthatod az autót, Brucie pedig a barátaid listáját gyarapítja majd, akit ezentúl a városban rendezett különböző versenyek miatt (Race) is zaklathatsz telefonon.

DIMITRI KÜLDETÉSEI

The Master and the Molotov: Meg lett a böjtje a Petrovic sarj elintézésének – Dimitri remegve invitál egy part menti találkozóra, ahol ismerteti a cseppet sem kellemes helyzetet. Azzal hogy megölted Lennyt, Kenny Petrovic fiát, komoly bajt hoztál Dimitrire és Faustinra. Amennyiben egy verdíját nevezhetünk komoly bajnak… A szituáció igen kínos, és orosz barátod nehezen is veszi rá magát, de választania kellett a saját, és Faustin élete között. Azáltal, hogy feldobja partnerét, megnyugvást biztosíthat a Petrovic famíliának, és megkegyelmeznek mind neki, mind pedig Nikónak. A helyzet tehát adott: meg kell ölnöd Faustint. Ehhez hajts a Perestroika klub elé. Dimitri még küld egy üzenetet, hogy egy védőmellényt rejtett el a klub melletti szemetesnél, de utána óhatatlanul magadra maradsz. Belépve a klubba hamar előkerülnek a fegyverek, ahol fedezéket kell keresned minél hamarabb. Miután gyorsan likvidáltad a bárpultból előugró gorillákat, tekinteted a hátsó ajtóra szegezd: Faustin arrafelé hagyta el a helyiséget. Kövesd őt a hátsó folyosókon keresztül a sikátorig, ahol ismét tűzpárbajra kerül sor. A szemetesek kiváló fedezéket nyújtanak. Miután magatokra maradtatok, kövesd Faustint a tetőre, ahol sarokba szorítván már csak meg kell húznod a ravaszt.

Russian Revolution: A Faustin incidens után Dimitri jelentkezik egy kis idő elteltével, hogy megnyugtasson a helyzet rendeződéséről, és átadhassa Neked a munkáért járó fizetséged. Azáltal hogy egyedül hív a találkozóra, Niko gyanút fog, és épp kapóra jön Little Jacob hívása, aki felajánlkozik, hogy betársul arra az időre, amíg kifizetésre kerül az összeg. A térképen láthatod hogy melyik raktárépület háta mögött találkozhatsz rasztahajú barátoddal. A tranzakció vérontásba torkollik, ugyanis Dimitri nem egyedül jön, hanem Niko egyik legnagyobb nemezisével: Mr. Bulgarinnal. Ő az a figura, aki hajtóvadászatot indított Niko ellen, egy igen zavaros tartozási ügy miatt. Dimitri tehát kettős játékot játszott, de ha már belekeveredtél, akkor játszd végig a szabályok szerint. Guggolj fedezékbe, majd lődözd ki a Jacobra támadó arcokat. Mikor elfogyott az első hullám, óvatosan próbálj előrehaladni - figyelj minden irányba, hiszen oldalról és a felső emeletről is lőhetnek Rád. Mikor sarokba szoríthatnátok a két bűnözőt, azok a rendőrségi szirénák zajában olajra lépnek, így nektek sem marad más választásotok mint elpucolni a színhelyről. Az úton még Niko megesküszik hogy élve nem marad egy orosz sem ebben a városban, majd miután leráztátok a zsarukat, Jacob kiszáll a kávézónál, amivel véget is ér a küldetés.

MANNY KÜLDETÉSEI

Escuela of the Streets: Mallorie ajánlja fel, hogy segít munkát szerezni, így hamarosan bemutatásra kerül egy volt iskolai ismeretsége Manny, aki a környék afféle szabadon választott prédikátora. A depóval és a lakással történt kínos incidens után Niko számára minden dollárcent aranyat ér, úgyhogy egy ideig Manny szolgálataiban kell majd tetszelegned. Első feladatként a környék fiataljainak megrontójaként ismeretes drogárus kiiktatását kapod. Szerezz egy járművet, majd hajts a térképen megjelölt helyre. Miután a díler beszállt a saját autójába, jókora távolságot hagyva, a nyomában kell maradnod. Ahogy Niko mondja tapasztalatból: a kétautónyi távolság már elég biztonságos… Miután a célszemély megérkezett egy raktárhoz, szállj ki és kapd el a bent tartózkodók grabancát is. Ezt két módon teheted meg: lelövöd a zárat az ajtóról, vagy bemászol az ablakon keresztül. Használd a fedezékeket, és füstölj ki mindenkit.

Street Sweeper: Manny közösségi házában McReary őrmesterrel futhatsz össze, aki feltétel nélkül örül Manny sikereinek. Viszont Manny újabb munkával lát el: a Windmill Street környékéről kéne kipucolnod a nemkívánatos bandatagokat. A garázs elé érkezve lődd le a kint ácsorgókat, majd vágd magad gyorsan egy verdába, és kövesd a szökni próbáló haramiákat. A küldetésnek akkor van vége, ha minden bandatag alulról szagolja az ibolyát.

The Puerto Rican Connection: Manny kellemetlen helyzetbe került az operatőre által – a leforgatott anyag láttán leginkább csak röhögnek rajta az emberek. Az eset nem maradhat megtorlatlanul, ezért újabb megbízatást kapsz tőle: móresre kell tanítanod Manny volt bandájának tagjait, hogy többé ne tehessék őt nevetségessé. Ehhez az Algonquin Bridge közelébe kell hajtanod, hiszen a bandatagok a Dukesba tartó vonaton tartózkodnak. Állj be a szerelvény alá, majd folyamatosan szem előtt tartva a magasvasutat, próbálj a nyomában maradni az autóval. A kanyaroknál igyekezz inkább lassan, de biztonságosan fordulni, mert egy ütközés végzetes lassuláshoz vezethet, és Te sem akarhatod szem elől téveszteni a bandatagokat! Mikor a tagok elhagyják a szerelvényt, lődd szitává őket. Ezzel Manny küldetései véget is értek.

ELIZABETA KÜLDETÉSEI

Luck of the Irish: Malloire újabb női egyed bemutatását fontolgatja számodra. Elizabeta Torres egy pénzes ismerőse, aki szintén ajánlhat némi jól kereső állást számodra… Vele lóg a McReary család egy újabb tagja Packie is, akit ebben a küldetésben védőangyalként kell majd őrizned. Jussatok el a találkozó színhelyére a Joliet Streetre, majd lépcsőzz fel a megjelölt ház tetejére. Szólítsd magadhoz a bekészített mesterlövészpuskát, majd figyeld a tranzakciót Packie és a partnerei között. Amikor a dolog balul üt ki, lődd le a drogkereskedőket és mentsd meg az ír életét. Szedd le a rátámadó haramiát, és a furgonnal menekülni próbáló tagot is lyukaszd ki a szélvédőn keresztül. A második hullám tagjait pedig filézd ki egyesével.

Blow Your Cover: Egy kis heroin csodákra képes, például olyan fékevesztett bulira, mint ami Elizabeta lakásában is folyik éppen. Itt ismerkedhetsz össze egy Johnny nevű taggal, aki némi pénzmag fejében egy szívességet kér: egy heroin üzlet lebonyolítását kellene véghez vinned. Ehhez készségesen felajánlja Playboy X nevű haverját is. Mivel a pénz nagy úr, vesd bele magad a játékba. Hajts el a Cassidy Streetre, az átadás színhelyére. Az úton mélyebb ismereteket szerezhetsz a két rivális banda, a The Lost és a Death Angels között húzódó ellentétekről. A későbbiekben talán még jól jöhet mindez… A házban egy Charlie nevű ferdeszeműt kell keresned, akivel a harmadik emeleten kell találkoznod. Már a kissé ideges mozdulataiból ítélve is kristálytiszta, hogy a fazon zsaru, ami sajnos be is igazolódik, úgyhogy az egész üzlet egy nagy rendőrségi rajtaütésbe torkollik. Lődd ki az összes rendőrt a fedezékünkből, majd miután a lakást kipucoltad, kezdj el felfelé haladni a lépcsőfordulókban. Minden emeletet kommandós védenek, úgyhogy óvatosan haladva előre, a fedezékek védő öleléséből próbáld kiiktatni a rendfenntartókat. Kisvártatva a tetőre érsz, ahol magadhoz szólíthatsz egy testpáncélt, és a továbbhaladás érdekében keresd az épület oldalán található tűzlétrát. Lefelé menet tisztítsd meg a lépcsőfordulókat, majd vágtass át a szomszédos lépcsőházon is, hogy eljuss Playboyhoz. Az anyósülésről fellélegezve adja ki az ukázt: szállítsd haza! Ezután a küldetés után a terrorveszély alább hagy Liberty Cityben, így az eddig elzárt Algonquin immáron teljes terjedelmében bebarangolható, és mivel Roman is hozzájutott az igényelt biztosítási összeghez, ismét lehet ingyen fuvart kérni tőle.

The Snow Storm: Bájos telefonbeszélgetés fültanúja lehetsz, melyben a temperamentumos Elizabeta szó szerint dührohamot kap Little Jacob kissé fura nyelvészeti megoldásainak köszönhetően. Mivel egy mérges asszonynak nem lehet nemet mondani, így hát – hogy tisztázd a félreértés okát – illdomos lenne ellátogatnod a helyszínre. Mivel néhány csomag kokain illetéktelen kezekbe szivárgott, el kell menned, és visszaszerezned Elizabeta tulajdonát. A térképen látható célpont egy lerobbant kórházépületet takar, mely inkább emlékeztet egy csöves tanyára, mint egészségügyi intézményre. Óvatosan közelítsd meg a helyet, mert már messziről tüzet nyitnak a bent székelő gazemberek. Miután leszedted a párkányokhoz közel álló alakokat is, hatolj be az épületbe. Szobáról szobára haladva tisztítsd meg az épületet, vigyázva arra is, hogy némelyik rosszakaród a felső szinteken húzza meg magát. Miután az utolsó szobából is kipucoltad az itt fészkelőket, kapd fel a kábítószeres táskát, és indulj meg a kijárat felé. A kijutás az időközben kiérkező rendőrök miatt kissé komplikáltabb lesz – de ha okosan használod a fedezékeket, nem lehet komolyabb baj. Elvétve találhatsz energiacsomagokat és páncélokat is, ezek is segíthetnek a szökésben. Távozz a bejárati ajtón, majd a N.O.O.S.E. osztag cikázó lövedékei között pattanj be egy alkalmas járgányba a parkolóban, és füstölj el. A Pay 'n' Spray mindenesetre segíthet. Miután tiszta a levegő Little Jacob nagy leleplezésről akar beszámolni, de már nem lesz rá szüksége, mert Michelle felfedi magát: kormányügynökként dolgozik, úgyhogy át is adhatod neki a frissen szerzett kokaint…

Have a Heart: Az utolsó tangó Elizabeta-val. Hajts el a házához, ahol már javában áll a bál: Elizabeta ki van borulva Michelle miatt, és biztos benne, hogy a zsaruk rá fognak szállni. Ekkor jön Manny, aki elkezdik tolni a szokásos fennkölt stílusú prédikációját – aminek a vége egy halántéksimogatás lesz, ólomtöltettel. A feladat tehát adott: eltüntetni a hulláját… Ehhez egy Brokerben székelő ismerős doktort kell meglátogatnod – az útirányt a GPS jelzi. Neked csak arra kell ügyelned, hogy feltűnést keltő esemény nélkül megérkezz a helyszínre. Ez azt jelenti, hogy ne ütközz sokat, és ne vond magadra a rendőrök figyelmét. Valamint mindig ügyelj arra, hogy a csomagtartód zárva maradjon, mert a két kilógó hulla nem sok jót jelent. Ha ilyen eset fordulna elő, akkor állj meg, szállj ki, és hajtsd le a fedelet a megfelelő gombbal.

FRANCIS KÜLDETÉSEI

Call and Collect: Ismeretlen számról érkezik a következő megkeresés: a magát felfedni nem kívánó személy találkozóra invitál a Castle Gardens térségben található stégekhez. Parkolj le az autóddal a főút mellett, majd gyalogolj be a találkozóponthoz. Mint pillanatokon belül kiderül, a korrupt zsaru, Francis McReary kéretett ide. Mint a rendőrségi adatbázis nagy barátja, nagyjából minden kis piszkos részletet tud Nikóról, ezért a hallgatásáért cserébe különböző feladatokkal fog ellátni Téged. Az első ilyen megbízatás egy zsaroló kiiktatása lesz. A különböző terhelő bizonyítékokkal rendelkező ismeretlen fenyegetőt az Union Drive East kilátónál érheted tetten. A kilátóból remek rálátás nyílik a parkra, annál is inkább, mivel ide várható az ismeretlen zsaroló is. McReary elküldi a fenyegető számát, amit felhívva rögtön szembe is tűnhet számodra a tettes. Csak tárcsáznod kell és kamillázni, hogy ki veszi fel a telefont. Miután beazonosítottad a figurát, menj oda és verd ki belőle a terhelő fényképeket tartalmazó adathordozót. Futás, és add oda McReary-nek.

Final Interview…: Újabb szívességet kell megtenned McReary-nek, akinek ezúttal egy Tom Goldberg nevű ügyvéd okoz komoly fejfájást. Kocsikázz el a rendőrőrsre, ahol minden további részletet megtudhatsz az ügyről. Természetesen likvidálnod kell ezt a tagot is, még mielőtt a nála lévő bizonyítékok eljutnának az ügyészségre. Viszont egy ilyen nagyhírű ügyvédi iroda fejéhez nem lehet csak úgy betoppanni, ezért némi vezércselre lesz szükséged. Ez a csel pedig egy állásinterjú formájában fog kibontakozni. Ehhez először is fel kell venned a kapcsolatot a céggel. Irány egy netkávézó. Lépj fel az iroda honlapjára (Goldberg Ligner & Shyster) és add be jelentkezésedet az állásoldalon (Careers). Miután feltöltötted az önéletrajzodat, várnod kell a cég visszaigazolására, úgyhogy addig szétnézhetnél némi elegánsabb öltözék után. Válaszd a Perseus öltönyházat, és vegyél egy komplett elegancia szettet (öltöny, nyakkendő, lakkcipő).

...Final Interview: Öltöny, nyakkendő, fegyver. Minden állásinterjúra így kéne menned, és biztos lehetnél benne, hogy sosem utasítanak el... A jelentkezésed beadása után az első adandó alkalommal értesítést kapsz az ügyvédi irodától, hogy mikor és hová várnak állásinterjúra. Mikor jelez a telcsid, keresd fel a megadott épületet, és jelentkezz be a recepción. Miután a bájos titkárnő elvezet a Mr. Goldberg irodájába, kezdetét veszi egy igen ironikus beszélgetés az erőszakról. Kihasználva az adódó helyzetet, állj fel a székedből és loccsantsd ki a prédikátorúr agyát. Mivel a titkárnő felfigyelt a hangos neszre, kapd fel a kérdéses iratokat Goldberg asztaláról, majd orientálódj a kijárat irányába. Mivel a biztonságiak minden lehetséges utat elzártak előled, lefelé kell menekülnöd. Nem lehet gond az elszórtan előkerülő őrök leölése, ahogy a hátsó kijáratnál megjelenő rendőrök is könnyedén elintézhetők. Miután leráztad a kopókat, kocsikázz vissza az aktákkal McReary-hez.

Holland Nights: McReary egy újabb szívességet kér Tőled: ezúttal egy bűnöző likvidálását. Irány a Holland negyed, ahol McReary megadja a személyleírást és a célpontot: Clarence a második emeleten gettózik. Természetesen megint kitör a balhé, és végig kell kommandóznod magad az egész emeleten, hogy Clarence nyomába érj. A tetőn ér véget a játszma, ahol egy újabb morális kérdés eldöntése a feladatot: életben hagyod az életéért könyörgő bűnözőt, vagy véget vetsz szenvedéseinek. A döntés kimenetelétől függetlenül teljesül a küldetés, és nem lesz semmilyen kihatással a későbbi játékmenetre – ezért bárhogyan választhatsz.

Lure: A kikötői térségben a szökőkútnál veheted át az újabb megbízatást McReary-től, aki egy újabb tag eltűntetésére biztat. Clarence egyik bizalmas embere ugyanis terhelő vallomást tehet a sáros zsarura. Ennek megakadályozása érdekében hajts az Albany Avenure-ra, ahol már vár egy nyitott csomagtartós jármű - benne egy mesterlövész puskával. Ennek birtokában keresd fel a Denver Avenue-t, ahol az alany tartózkodik. Francis utasításai szerint a szemközti ház tetejére kell majd felosonnod. Menj is fel a lépcsőn, majd a távcső segítségével nézz be a szemközti ház lakásának ablakán. Így könnyedén leolvashatod az asztali telefonkészülék számát (545-555-0122). Ezt kell hívnod, hogy az áldozatot odacsalogathasd a telefonhoz. Mikor ez megtörténik, húzd meg a ravaszt, majd hagyd el a háztetőt.

Blood Brothers: Hosszú hallgatás és jó néhány egyéb küldetés megoldása után ismét üzenet érkezik a McReary család egyetlen rendőr tagjától: újabb találkozóra invitál a Castle Gardenshez. McReary őrjöng, amiért bűnöző hajlamú családtagjaival lógsz, főleg a kissé instabil állapotú Derrick miatt. Az ilyen kilengések túl veszélyesnek bizonyulnak Francis munkájára nézve, ezért nem tehet mást, mint hogy kivonja őt a forgalomból. De Derrick is megsejthetett valamit, mert a beszélgetés után ő is szívességet kér Nikótól: mégpedig azt, hogy tegye el bátyját az útból, mert úgy érzi meg akarja öletni... Ismét választási helyzet elé kényszerülsz... Ha Derrick halálát választod, akkor a fő küldetéssszál végéig Francis tartozni fog Neked egy szívességgel, mellyel bármikor megszüntetheti a rendőrségi körözést. Viszont Francis halála semmilyen előnnyel nem jár számodra. A feladat végrehajtásához hajts el a megjelölt útszakaszhoz, és a Lorimar Street felől mássz fel a karbantartók liftberendezéshez. Ezzel feljuthatsz az épület tetejére, ahonnan tökéletes rálátás nyílik a szemközti parkra. A döntésednek megfelelően, válaszd ki melyik McReary testvér halálával tudsz együtt élni... Arra vigyázz, hogy ha sokáig tétovázol, a testvérek gyanút fognak és elmenekülnek a helyszínről.

Undertaker: Pár órával a testvérgyilkosság után Packie telefonál, hogy értesítsen a szomorú helyzetről. Mint a család barátja, természetesen Neked is jelen kell lenned a temetési szertartáson. Irány egy öltönyház, ahol a megfelelő ruházat kiváltása után, mehetsz a ravatalozó templomhoz. Már egy tisztességes temetést sem lehet megtartani ebben a városban atrocitások nélkül: a bosszúszomjas albánok közbelépésével vérfürdő tör ki a ceremónia közben. A templom előtti részt megtisztítva ugorj be a halottaskocsiba, és szállítsd el a megboldogult McReary fivért a nyughelyére. A koporsó épségét szem előtt tartva ne nagyon kezdj hajmeresztő mutatványokba az autóval, csak nyugodtan, óvatosan vedd be a kanyarokat. Packie elintézi a támadókat, te pedig végső nyugalomra helyezheted az elhunytat a megjelölt helyen.

PLAYBOY X KÜLDETÉSEI

Deconstruction for Beginners: Az ingatlan biznisz kegyetlen – erre hamarosan Playboy mellett döbbenhetsz rá közelebbről is. Friss ismeretséged ugyanis terjeszkedni próbál, de bizonyos érdekek akadályozzák ebben – úgyhogy most ez ügyben kell a segítségére sietned. Mielőtt nekilódulnátok az üzletnek, még összeismerkedhetsz Playboy egy régi cimborájával, Dwayne-el, aki épp most szabadult a sittről. A formális bemutatkozás után hajts el a sziget déli csücskében parkoló autóhoz, ami véletlenül egy komplett fegyverarzenált rejt. Az elsődleges feladat, hogy az építkezésen lévő őrszemeket megvakítsd – ehhez pedig egy magaslesre lesz szükséged. Liftezz fel a megjelölt épület tetejére, állj be a megfelelő pozícióba és iktasd ki a szemközti területen tartózkodó 3 alakot. A térképen található 3 piros pötty jelképezi az őrszemeket, akik különböző daruk tetején húzták meg magukat. Ha velük megvagy, liftezz vissza, majd fuss át az út túloldalára. A kerítésen keresztül bejuthatsz az építkezés területére, hogy szintről szintre haladván kipucolhasd az egész kócerájt. A hangulatos kis küldetés célja, hogy kiiktass további 3 szakaszvezetőt is. Mivel mindegyiket legalább egy csokornyi gerilla védi, nem kevés vér fog folyni. Szerencsére az elejtett fegyverekből és töltényekből mindig lesz elegendő utánpótlásod – neked mindössze csak arra kell figyelned, hogy a megfelelő időben fedezékbe bújj, így kevesebb találatot kapsz be, mintha védtelen lennél. Ha körbeértél az építkezésen, az utolsó tagot a helikopter felé menekülve még likvidálnod kell. Miután újabb és újabb maffiatagok lepték el a területet, a gránátok szorgalmas használatával több haramiával is elbánhatsz egyszerre.

Photo Shoot: Playboy következő küldetése apropóján egy technikailag sokkal fejlettebb telefonnal leszel gazdagabb: újdonsült modelled immáron fényképek készítésére is alkalmas lesz. Ezt kihasználva hajts is el a helyi kosárlabdapályához, ahol a palánk alatt álló gyanús figurákat kell egyenként lefotóznod, és a képeket elküldened Playboy számára. Ő azonosítja számodra Marlont, akit ezután le kell lőnöd. Nincs több rosszakaró.

The Holland Play...: A börtönből szabadult Dwayne és az ez idő alatt helyére lépő Playboy X nehezen értik meg egymást. A múlt és a jövő ellentétes érdekekben állnak egymással, ebből pedig probléma lesz. Nem is csoda, ha Playboy azzal invitál magához, hogy el kell rendezned egy problémát, amit Dwayne-nek hívnak. Persze Dwayne meg éppen azért keres, hogy iktasd ki számára Playboyt. Dilemma a javából, ismét döntéshelyzet elé kényszerülsz.

...The Holland Play: Néhány percre magadra hagy a játék hogy átgondolhasd a döntésed, majd előbb-utóbb megcsörren a telefonod, és döntened kell. A térképen két ikon jelenik meg, X (Playboy) és D (Dwayne). Arra a helyre menj el, ahol a halott tagot szeretnéd látni. Mindkét helyen meg kell ölnöd a célpontot, igaz Dwayne esetében nem kell akkora túlerővel számolnod, mint Playboy rezidenciáján, akit ráadásul még majd üldöznöd is kell. Bármelyiküket is választod, a lakásukat utána teljes jogú tulajdonosként használhatod, illetve Dwayne életben maradása esetén szüretelhetsz a baráti tőkéjéből, és segítségül hívhatsz két testőrt a további küldetésekre.

DWAYNE KÜLDETÉSEI

Ruff Rider: Playboy komája Dwayne, lehangoló történetekkel traktál a lakásán. Mint mondja: mindenki elhagyta amióta börtönbe vonult. A barátai, a barátnője pedig össze is jött valami fazonnal, és amíg a sitten hűsölt, lenyúlták az összes pénzét. A feladatod tehát hogy kicsit móresre tanítsd őket. Irány a kínai negyedben található játékterem (kár, hogy nem lehet bemenni...). A Videodrome előtt érheted tetten Cherise-t, akit akár életben is hagyhatsz, vagy megölheted – nem lesz kihatással a 100%-os teljesítésre –, de a barátját Jayvont mindenképpen le kell vadásznod. Pattanj fel az itt álldogáló motorra és egy korrekt kis üldözés közben pörköld meg a tagot. Az elhullajtott pénzt szállítsd le Dwaynenek a Cluckin' Bell étterembe.

Undress to Kill: Dwayne ismét a segítségedet kéri, ezúttal eltulajdonított sztriptíz klubját szeretné visszaszerezni. Irány tehát a Triangle Club, Bohanban. Fontos, hogy belépéskor ne legyen fegyver a kezedben, különben a biztonságiak azonnal kiszúrnak, és jóval nehezebbé válik a feladatod. Hallgasd ki a klubban folyó beszélgetéseket, így hamar rájöhetsz, hogy ki az a 3 tulajdonos akiket el kéne hallgattatnod ... Használj kést, főleg a biztonsági szobában ülő tagnál, hiszen halk, és gyors megoldás – valamint nem utolsó sorban észrevétlen tudsz maradni. Folytasd a sort a maradék tagokkal, de akkor sincs nagy baj, ha lebuknál és menekülni próbálnának: vedd üldözőbe és apritsd fel őket.

PACKIE KÜLDETÉSEI

Harboring a Grudge: Elizabeta társaságából már ismerős lehet Packie, a legifjabb McReary fiú. Most ő fog a házához invitálni, hogy közös üzletet üssetek nyélbe. A családi bemutatkozó után pattanjatok autóba, és hajtsatok a megjelölt raktárépülethez. Egy hajórakománynyi gyógyszer megszerzése a cél, amiről a fülest egy Ray Boccino nevű olasz adja, így majd vele kell osztozkodni a zsákmányból. A megérkezésed után kövesd Packiet a tetőre, ahol Tomb Raidert megszégyenítő ügyességi elemek következnek: függeszkedve kell átaraszolnod a túlsó konténerek egyikére. A tetőről szemmel tartható a rakodási folyamatokat, de ha meg akarod szerezni a rakományt, ki kell lőnöd a területen tartózkodó összes rosszfiút. Próbálj a fedezékekből tüzelni, de végső esetben a hátsó létrán egy szinttel lejjebb is ereszkedhetsz. Vigyázz a hajón, illetve a raktárban bujkálókra, mert váratlan helyzetekben lőhetnek Rád. Miután tiszta a terep, ülj be a teherautóba, és hajts el a Union Drive Westen található búvóhelyre Packie lepaktál Boccinoval, amivel a küldetés véget is ér.

Waste Not Want Knots: Packie lakásán kezdődik a kurrens akció, ahol épp a maffia kirablására készülnek a fiúk. Pattanj be egy négyszemélyes autóba, majd kocsikázz el abba a raktárba, ahová a nagy pénzszállítmány várható. Még jó hogy ennyi olasz maffiacsalád van a városban, valamelyikre biztos rá lehet fogni a rablást... Természetesen nem lesz gyaloggalopp a bejutás, miután átjutottál a kerítésen, végig kell lőnöd magad az udvaron. Aztán bent az épületben is. Végül fent az egyik irányítószobában lesz a pénzeszsák. Innen kifelé szintén menekülnöd kell, hiszen mások is áhítoznak a pénzre! A sikeres kijutás után ússz el a csónakig, a csónakkal pedig hajózz el egy biztonságos stéghez.

Three Leaf Clover: Ismét egy öltönyös meló, úgyhogy ha éppen szabadidőruhában lennél, keress fel egy Perseus öltönyházat, és vásárolj be magadnak, vagy öltözz át az otthonodban. Ezután látogass el Packie rezidenciájára, ahol bemutatásra kerül az egész McReary família, akik közös banki üzletágat szeretnének nyitni: konkrétan a Bank of Liberty épületét fogják kirabolni a segítségeddel. Négyajtós autóval hajts el a bankhoz, majd fújjátok meg a pénzt. Az alagsori széfből tudod felhozni a pénzeszsákokat, ám mivel a rendőrség már az épület előtt dekkol, menekülőre kell fognotok a dolgot. Egy monumentális kitörési jelenet veszi kezdetét, ahol a két életben maradt társaddal kell megszöknötök a pénzzel egyetemben. Óvatosan próbálj kikémlelni a nyitott ajtókon, majd leszedni a rendőrautók fedezékébe bújó kommandósokat (jól jöhet ilyen esetekre a gránát, ami több nem csak több tagot tud elintézni egyszerre, de az autókat is képes felrobbantani). Mikor a társaid továbbhaladnak, próbálj te is a nyomukban maradni, de figyelj az újonnan érkező folyamatos erősítésekre, mert könnyen hátba kaphatnak. Pár saroknyi lövöldözés után egy metróállomás területére lesztek kénytelenek bemenekülni a kiérkező helikopteres egységek elől. Az állomást szintén ki kell majd pucolni, és a szűnni nem akaró utánpótlás miatt be kell szaladnotok az alagútba is. Az első szervizjáraton keresztül kijuthattok a felszínre, ahol már csak a közelben parkoló egyik autót kell elkötnötök és meglépni a rendőrség elől. A körözési szint csökkenése után vidd haza a fiúkat, és zsebeld be a 250 ezer dolláros jutalmadat.

U.L. PAPER KÜLDETÉSEI

Wrong is Right: Michelle invitál egy belvárosi randevúra. Mivel kormányügynöki rábeszélőképessége elég meggyőző, azt ajánlom, hogy legyél ott. Egy United Liberty Paper nevű fedőszerv egyen irodája lesz, ahová álbarátnőd elvezet. Itt kerül bemutatásra az a névtelen úr, aki ezek után különböző feladatok ellátásával bíz meg. Első munkád apropóján egy Oleg Minkov nevű arcot kell levadásznod. A lakására érve azonban csak hűlt helyét találod a fazonnak. Viszont az otfelejtett laptopból talán kinyerhetsz némi információt! Nyisd ki, és olvasd el a levelezését. A közeli ékszerüzlet elé beszélt meg találkozót, ide kell elmenned tehát, hogy kinyírhasd a pasast. Pattanj autóba, majd irány a Tulsa Street. Autósüldözés veszi kezdetét, ahol nem árt, ha tudod tartani a tempót Oleggel, mert könnyedén szem elől veszítheted. Miután megkapta pofonját a csövektől, autója sebezhetővé válik, Oleg pedig innentől nem ellenfél.

Portrait of a Killer: Következő megbízatásod fénykép alapján történő azonosítást kíván – ehhez egy rendőrautóra lesz szükséged. Miután eljöttél a szerkesztőségből, misztikus

megbízód egy fényképüzenetben küldi utánad a kiiktatandó személy portréját. Miután fogtál egy járőrautót, az adatbázisából kikeresheted, hogy a keresett személy Adam Dimayev. Miután a fellelhetőségi helye a térképre kerül, juss el a helyszínre. Dimayev nincs egyedül, így a népes védőtáborával is le kell számolnod. Messziről már apríthatsz a vadászpuskáddal, de közelről pár gránát is megteszi a hatását. A célpont a tető irányába menekül, de nem lehet akadály hogy utána mássz, és megöld.

Dust Off: A titkos kormánykapcsolatod újabb kiiktatandó személyleírással vár. A főleg terroristapénzekkel üzletelő tag követése az első számú teendőd, a gyilkosság csak később lesz esedékes. A fickóra a Civilization Plaza közeli hídnál bukkanhatsz rá, amint épp egy helikopterrel készül felszállni. Nos, ne légy rest és kövesd őt, majd várd meg, míg leszáll. Mikor tiszta a terep, osonj oda a gépmadárhoz, és kösd el. Az irányítás nem lesz túl ördöngös, kövesd a képernyőn található instrukciókat, és a helikopter máris kecsesen lebeg arra, amerre csak akarod. A cél a Francis International Airport, ahol a kijelölt zónába kell érkezned (de még menet közben Roman telefonhívása dobja fel a hangulatot...). A helikopter további felkészítéséig szabadon grasszálhatsz a városban, úgyhogy hagyd is el a repülőtér területét.

Paper Trail: Az előző küldetés után kis idővel telefonhívás érkezik, mely tudatja Veled, hogy a speciálisan felkészített helikopter Nothwoodban várja, hogy érte menj. Itt Little Jacob társaságában pattanj be a gépmadárba, majd vedd üldözőbe a másik helikoptert. Mivel civil áldozatoknak nem szabad esniük, ki kell várnod azt a pillanatot, amikor ellenlábasod kirepül a lakott terület fölül. A helikopteres üldözés Jacob egy pontos rakétatalálatával ér véget, minekutána már csak le kell tenned a vasat a part menti stégek egyikére.

RAY KÜLDETÉSEI

A Long Way to Fall: Packie olasz cimborája és tippadója Ray Boccino invitál egy közös akcióra. Hajts el Ray főhadiszállására, a Drusilla étterembe, ahol máris vázolja a helyzetet: egyik adósát kéne egy kicsit megleckéztetni. A célszemély, Teddy Benevidez a Galveston lakótelepen keresendő. Irány tehát a lakótelep, ahol még útközben kapsz egy képüzenetet Benevidez egyik testőréről, Alonzoról. A fénykép alapján azonosítsd be a tagot (a nagydarab, 72-es számot viselő latin), majd pisztolyt ragadva kényszerítsd ki tőle védencének tartózkodási helyét. Miután elárulja azt, döntsd el, hogy életben hagyod-e, vagy sem (ha lelövöd nem tudja értesíteni főnökét, ellenkező esetben már várni fognak Rád). Kezdj el fellépcsőzni a szemközti ház folyosóin, és takarítsd ki a lépcsőházat a gengszterektől. A felső apartman szinten, a rejtekhelyről elugró, majd menekülni kényszerülő Teddy után eredve lődd le a tetőről.

Taking In The Trash: Niko legújabb profilja a Recycler Manager, vagyis szemétszállító... A Boccino által üzemeltett Drusilla étteremben kapod az ukázt: a város különböző pontjain található szemeteszsákokat kell begyűjtened. Bizonyos fennforgás következtében gyémántok kerültek ezekbe a zsákokba, úgyhogy nem ártana ha épségben megérkeznének a főnökhöz. Az étterem mögötti sikátorban áll a szemetes autó, amivel szépen, komótosan kalandos utadra indulhatsz a kosz, és a piszok világába. Az útközben hozzád csapódó tagoktól megtudhatsz pár kapcsolódási szálat a Boccino család különböző tagjai és eddigi ismerőseid között... Mikor Tuna és Johnny bepakolta a zsákot a teherautóba, nyomd le a megfelelő gombot, hogy a hátsó zsilip bezáródjon, majd hajtsatok a második zsák irányába. A begyűjtött csomagok után idegen felségjelzésű autó tűnik fel, a belőle kikémlelő fegyvercső pedig erőteljes gázadásra kéne hogy sarkalljon. Taposs bele és cammogj el a helyszínről... Luca a Fishmarket South körzetébe irányít, itt tudsz leparkolni a telephelyen.

Meltdown: Luca és csapata elővigyázatlan volt, amikor a Boccino família gyémántjait próbálták meg elsikkasztani... Ezért Rád hárul a feladat, hogy megkeresd alkalmi partnereidet, és visszaszerezd tőlük a csillogó kavicsokat. A Castle Garden City környékén érheted őket utol, amint éppen Las Venturasba készülnek. Miután lebuknak, fékevesztett menekülésbe kezdenek. Eredj utánuk, de Lucának mindenképpen életben kell maradnia, különben nem tudja elárulni, hogy hová rejtette a gyémántokat. Miután a Middle Park közepén megreked az üldözés, öld meg a gorillákat, majd kövesd Lucát a mellékhelyiségek irányába. Markold fel a gyémántokat és passzold le a hídra érkező Boccinónak.

Museum Piece: Florian Cravic lehet a szerbiai áruló, úgyhogy Niko minden erejével a megtalálásán dolgozik. Boccino felajánlja segítségét, de ehhez a gyémántjai elpasszolását kéne lemendzselned. Az ügyletre a Libertonian múzeumban kerül sor, társadul Johnny szegődik, akivel Elizabeta bulijában már volt szerencséd összeismerkedni. Miután bejutottatok az épületbe az oldalsó bejáraton keresztül, Mori az ékszervizsgáló azon nyomban szemügyre is veszi a köveket. A dolog azonban balul üt ki, valakik rajtaütnek az üzleten, és hatalmas tűzpárbajba torkollik az átadás. Johnny lelép a pénzzel, a gyémántok nem tudni kihez kerülnek. Neked így már csak egyetlen célod lehet, hogy élve kijuss az épületből. Az emeleten a tömbök és karzatok megfelelő védelmet nyújtatnak, de még hátra van az alsó szint, ami szintén tele lesz bandatagokkal. Miután kijutottál az épületből, még meg kell birkóznod Isaac különítményével is, és kereket oldanod a rendőrök elől.

No Way on the Subway: Nemzetközi olasz maffiatalálkozó a Drusilla étteremben, ugyanis most már egy másik olasz család feje, Phil Bell is érdekelt az eltűnt gyémántok ügyében. Mivel a pénzzel sietősen távozó Johnny a The Lost motorosbanda egyik tagja volt, értelemszerűen ők lesznek a következő célpontjaid. Keresd fel a bandatagok egyik kedvelt tartózkodási helyét, és vedd üldözőbe a menekülni próbáló figurákat. Az akció hamarosan a metróban folytatódik, ugyanis a két huligán leugratott a sínek közé. Vigyázz a szemből közlekedő szerelvényekre, miközben lőni próbálsz a szökevényekre. Miután kiugrattatok az alagútból, öld meg a második motorost is.

Late Checkout: A drágakő üzlet kútba eséséért Boccino revansot követel Isaacon is, ezért a Majestic Hotelbe küld, hogy végezz vele. A helyszínre érvén használd a liftet a Penthouse szintig, ahol tűzpárbaj alakul ki a testőrökkel szemben. Isaac mellett további két társát is eliminálnod kell, így őket több szintre elosztva kell keresned. Miután mindhárom taggal végeztél, a tetőlift segítségével juthatsz vissza az utcára, és menekülhetsz a kiérkező rendőrök elől.

GERRY KÜLDETÉSEI

Action Speak Louder than Words: A nagy bankrablás után az idősebbik McReary fivér, Gerry invitál egy elvégezendő feladatra. Bandaháborút kell kirobbantanod egy olasz és egy albán érdekcsoport között. Ehhez pedig a távirányítású bomba fogalmával kell megismerkedned... Először is keresd fel az Inchon Avenue-ról nyíló sikátort. Az itt található szemetes konténer rejti a halálos szerkezetet. Ezután hajts el a Little Italy negyedbe, ahol az olaszok és az albánok szerveztek titkos találkozót. A bombát Tony Black autójába kell becsempészned, ami a Feldspar Street sikátorában parkol. Térj vissza az autódhoz, majd várd meg, míg mindenki távozik. Kövesd a célpontot megfelelő távolságból, majd mikor megérkeznek az építkezésre, nyomd meg a piros gombot. Az esetleges túlélőket kézi erővel hatástalanítsd. Ezzel az akcióval az albánokra terelted a gyanút, úgyhogy tiplizz is el a helyszínről. Ha Packie barátja leszel, akkor ilyen és ehhez hasonló telefonos bombákat bármikor kérhetsz tőle a továbbiakban.

I Need Your Clothes, Your Boots, and Your Motorcycle: Bonyolódik a szövevényes családi ügy, mikor Gerry arra kér, hogy személyesíts meg egy albán motorost, és kövess el némi csalafintaságot... Gerry ugyanis nem elég hogy megfigyelés alatt áll, de tartozik egy Jimmy Pegorino nevű olasz gengszternek, aki ráadásul az imént elintézett Ancelotti család fő ellenlábasa – úgyhogy igen kényes és mélyreható szószkeverés várható a továbbiakban. A hűsölő motoros ruháját felöltve vedd igénybe a ház előtt parkoló motorját, hogy némi vérontásra indulj. A megbeszélt találkozón Frankie Garone lesz a célpont. Frankie gyanút fog, és menekülni kezd – neked szorosan a nyomában maradva le kell lőnöd őt a kétkerekűről.

I'll Take Her...: Bár Gerry fogházba kerül, de látogatóként bemehetsz hozzá. A találkozó után Packie kevésbé virágnyelven vázolja a szituációt: Gracie Ancelotti elrablásával talán egy kis bors törhető az olasz bandafőnök orra alá. A kis Gracie megtalálásához elég, ha ellátogatsz a legközelebbi internet kávézóba, ahol az AutoEroticar kereskedés egyetlen rózsaszínű Feltzer márkájú autóját keresd (View Cars). Ez lesz ugyanis Gracie eladó autója, akinek telefonszámát 8-21 óra között hívhatod (Mob Daughter).

...I'll Take Her: A megbeszélt találkozó helyszínét nem lesz nehéz eltéveszteni, főleg egy ilyen rikító rózsaszín autóval... Kapd fel Graciet és az autóját egy próbakörre, majd az ártalmatlan flörtölgetés után lógj meg a csajjal. Mókás veszekedés kezdődik, de végül a puskatus megoldja a fő konfliktusforrást... Szállítsd le a csajt a kijelölt sikátorba, és kész is vagy.

Ransom: Ez egy rövid kis kitérő lesz az Ancelotti ügyben – a kedves papa nem hajlandó elhinni, hogy elrabolták a lányát, ezért bizonyítékra lesz szükséged. Keresd fel a menedékházat, és a telefonod segítségével fotózd le Gracie-t. Fegyelmezd meg, hogy nézzen a kamerába, majd küldd el a képét a telefonnal.

She's a Keeper: Packie adja le a drótot, hogy Gerry beszélni szeretne Veled a fegyházban. Virágnyelven megtudod, hogy a bizonyíték hatott: Ancelotti vissza szeretné kapni a lányát. Ám fény derült a hollétére is, úgyhogy el kell szállítanod a menedékházból. Hajts el tehát a fogva tartás helyszínére, és ültesd Gracie-t a legmegfelelőbb helyre: a csomagtartóba. Mivel a leányzó értékes, és könnyen sérülő árú, az autó vezetése közben igyekezz ne túl sok balesetet okozni! Az útközben melléd csapódó Ancelotti gorillákat igyekezz mihamarább kiiktatni. A küldetés végén a lány egy biztonságosabb menedékházba kerül.

Diamonds are a Girl's Best Friend: Irány újra a börtön. Gerry szomorú. Úgy néz ki hosszú időre bevarrják, úgyhogy ez volt az utolsó látogatásod nála. Packie részletesebben beszámol a telefonban, hogy a gyémántokért cserébe Ancelotti visszakaphatja a lányát. Vedd fel Packie-t és Gracie-t, akikkel kocsikázz el a Charge Island Sewage Works szennyvíztisztító telepre. Itt lesz az átadás. Bulgarin váratlan felbukkanásával kitör a csetepaté, oda a lány, és oda a gyémántok is! Eredj a nyomába a tolvajnak, és a tartályok között kommandózva lődd ki az ellenséges bandatagokat. Fuss fel a körlépcsőn, majd tisztítsd meg a fenti részt is. A lenti parkolóba érkező erősítés kiirtása után szaladj Packie után, hiszen rátalált a gyémánttal lelépő gazfickóra. Az életét mentő haramia azonban az éppen arra járó szemetes autónak ajándékozza a becses ékszereket. Végezd ki a gyáva nyulat, majd a létrán távozzatok a tartály tetejéről. Az akció sikertelensége után kocsikázzatok vissza Packie házához.

DERRICK KÜLDETÉSEI

Smackdown: Jó testvérhez hűen Packie egy kényes kéréssel áll eléd: mostanában kicsit letört bátyjára, az Acter Parkban kóborló Derrickre kéne ránézned. A múltjától sújtott Derrick arra kér, hogy iktasd ki egy régi sérelmét okozó ellenfelét, Bucky Sligót. Ahhoz, hogy megtaláld, szükséged lesz egy rendőrautóra. Üsd be a nevet a nyilvántartórendszerbe, és hajts el a tartózkodási helyeként megjelölt Burger Shot étterembe. A megijedt fószer egyből menekülni próbál, így kövesd őt egészen a házáig, ahol végezd ki gengsztertársaival együtt. A küldetés után Brucie egyik haverja Stevie ajánl újabb pénzkereseti lehetőséget: összesen 30 darab autó megtalálását bízza Rád, melyek beazonosításához csupán egy-egy képet küld SMS üzeneten keresztül.

Babysitting: Koreai üzletkötés a nyílt vízen. Derrick egy Kim nevű pénzhamisítóval tervez üzletet kötni, amihez szeretné, ha csatlakoznál. A motorcsónakkal hajózzatok ki a megbeszélt találkozó helyszínére, majd maradj szorosan Kim nyomában. Nem várt szabotőrök lépnek fel azonban a kikötő felé haladva, ezért hogy Derrick közelről oszthassa az ellenséges hajókat, igyekezz nem lemaradni Kim mögött. A helikopter megérkezésekor állj fel a csónak elejére, és a rakétavető segítségével lődd le a repkedő fenevadat. Mikor Kim biztonságban partot ér, a küldetés is befejezettnek tekinthető.

Tunnel of Death: Mivel Derrick ki akarja nyíratni egy régi ivócimboráját, a segítségedet kéri. Aiden O'Mailey azonban vádalkut kötött a rendőrséggel, így most egyik fegyházból szállítanák át egy másikba, tehát út közben kell lecsapnod rá. Packie útmutatásai szerint a Booth alagút lehet egy rajtaütés megfelelő színhelye. A sikeres akció előkészületeként hajts el az Alderney Cityben parkoló páncélos járműhez, amiben egy rakétavető lapul. Ezzel nyomulj be az alagútba, és állítsd keresztbe teherautódat az alagútban megjelölt helyen. A szállítókonvoj érkezésekor likvidáld a rend őreit, majd Packie segedelmével kösd el a rabszállítót. Viharos sebességgel hagyd el az alagutat és rázd le a rendőröket, majd a megadott helyszínen válts egy kevésbé feltűnő autóra. Innen a folyópart egy nyugodt, eldugottabb részére kell menned, ahol már csak be le kell lőnöd a vízbe szerencsétlen öreget.

BERNIE KÜLDETÉSEI

Hating the Haters: Régi bajtársad, az új személyazonossággal bíró Bernie kéri, hogy keresd fel őt a lakásán. Mint elmondja, egy rosszakarója folyamatosan a nyomában van, és fenyegető üzeneteket hagy számára. Igyekezz Bernie közelében maradni, hátha fény derülhet a titokzatos fenyegetőre. Kocogás közben le is csap a diszkriminatív figura, aki Niko megjelenésére menekülőre fogja. Miután felpattan egy robogóra, tégy ugyanígy Te is, és mikor alkalmad nyílik rá, lődd le a tagot. Térj vissza Bernie-hez, akit már csak a város egyik Perseus üzletébe kell elfuvaroznod, és véget is ér a küldetés.

Union Drive: Bernie viszonya a polgármesterrel nagyobb vihart kavar, mint kellene: a kettejük kapcsolatáról készült fotók ugyanis erős zsarolási alappal bírnak. Ezért Nikón a sor, hogy fényt derítsen a titokzatos zsarolók kilétére. Hajts a megbeszélt találkozó színhelyére, ahol mint kiderül, Dimitri emberei állnak az ügy mögött. Mivel kereket oldanak, vedd üldözőbe őket, egészen a parkig, ahol elhagyják a biztos menedéket jelentő járművüket. Itt már csak le kell puffantanod őket, hogy utána Berniet visszafuvarozd a lakásához.

Buoys Ahoy: Egy pánikrohammal sosem szabad viccelődni, ennek ellenére Bernie úgy érzi csak ilyen komolyságú traumával riaszthat Téged. Találkozz szerb barátoddal a 45-ös mólónál, aki mindösszesen egy kis társaságra vágyott, semmi baja nincsen. Niko hiába mondja neki, hogy ő a legkevésbé szórakoztató és kifizetődő társaság, Bernie úgy látszik nem ért a szóból. Mikor megjelennek Dimitri emberei és az életetekre törnek, vedd üldözőbe a gazfickókat, majd kikötvén a part mentén, eredj utánuk. Miután lelőtted az összes haramiát, térj vissza Bernie-hez a motorcsónakhoz és köszönj el szépen tőle.

Bryce's Infernus: A játék 100%-os teljesítéséhez elengedhetetlen, hogy teljesítsd ezt a megbízatást is. Miután megmentetted Bernie életét, hálája jeléül felajánlja szeretőjének, Bryenak az autóját. A tűzpiros Infernus a Bernie háza mögötti sikátorban parkol.

BELL KÜLDETÉSEI

Truck Hustle: Ray Boccino üzen Rád, hogy egy új munkaadót mutasson be számodra: Phil Bell egy újabb olasz család feje lesz, aki kecsegtető ajánlatokkal fog megbízni. A szituáció a napnál is világosabb: a The Triads nevű bűnszervezet drogszállítmányát kellene megfújnod. Ehhez a szállítmányozásban résztvevő kamion eltulajdonítása szükségeltetik. Mivel a megadott helyen álló kamion erős őrizet alatt található, egy kis vérfürdőt kell rendezned, hogy elhozhasd azt. Sajnos a sofőr időben kapcsol, így megpróbál olajra lépni a szállítmánnyal, éppen mielőtt rátehetnéd a kezed. Kapaszkodj fel a kamion oldalára, majd menet közben a menetszéllel és a fizikai erőkkel hadakozva próbálj előrejutni a vezetőfülkéig. Miután sikerült ártalmatlanítani a sofőrt, vedd át az uralmat a jármű felett és szállítsd le az anyagot a megjelölt, öreg, roskadozó kunyhóhoz.

Catch the Wave: Alderney Tudor körzetében üzemelteti éjszakai lokálját Bell úr, ahol kecsegtető ajánlatot kapsz egy kokainüzlet lefülelésére. Az Ancelotti család szállítmányát megcsapolva apróbb nézeteltérésbe keverheted őket az orosz partnerükkel szemben. A szállítmányozáshoz és álcázáshoz szükséged lesz egy kisteherautóra. Miután ezt is abszolváltad, irány a kikötő. Itt sajnos már a bejutás sem sikerül úgy, ahogy azt elterveztétek, ezért azonnal keress egy fedezéket, hogy biztos távolból filézhesd az ellenlábasaidat. Kemény menet lesz túljutni a raktáron, de ha sikerül, a kokainnal rakodott motorcsónakok felé vesd vigyázó szemeidet. Kösd el az egyik járgányt, majd Bell-lel vállvetve harcoljatok meg az időközben csatlakozó oroszokkal.

Trespass: A Port Tudor körzetében fekvő Sprunk gyár lesz a következő célpont – itt bujkál ugyanis az a Chubby Charlie, aki terhelő vallomást zúdíthatna Bell nyakába. A gyár bejáratát érdemesebb a hátsó szennyvízcsatornán keresztül megközelíteni, így viszonylag meglepetésszerűen támadhatsz a bent várakozó gengszterekre. A cél, hogy feljuss a régóta használaton kívüli gyár legfelső emeletére, de a túlbiztosított helyszín miatt minden sarokból várható egy-egy váratlan támadó. Charlie meglepően fürge becenevéhez és testalkatához képest, így előbb-utóbb a tetőn találod magad. Igyekezz a tag nyomában maradni, de arra mindig ügyelj, hogy a frissen megjelenő gengsztereket időben fegyvertelenítsd. Fuss át a szemközti tetőrészre, majd mászd meg a toronylétrát is, hogy végül a helikopterbe küldött rakétatalálattal véget vethess az egész cécónak.

To Live and Die in Alderney: Bell záró küldetése visszavezet Téged az öreg kunyhóhoz Westdykeba, ahol parkoló pályára tetted a teherautónyi kokainszállítmányt. Most a pihentetett és újra felosztott adagokkal meg lehetne próbálni esetleg érvényesülni… Sajnos a szövetségi nyomozók másképp gondolják, mert rajtaütésszerű megjelenésük automatikus pánikot indukál. Próbálj az elől menekülő Bell nyomában maradni, így a hozzá közel kerülő autókat záportűz alatt tudod tartani. Az igen adrenalin gazdag üldözés során a menekülőautók megadják magukat, így más szállítmányozási eszköz után kell nézned. Szerencsére a közelben parkol Bell egyik furgonja, amibe át kell rakodnotok a szajrét. A két oldalról is érkező erősítést könnyűszerrel le kell tudnod győzni, a helikopter ellen pedig a páncélököl tűnik a legésszerűbb megoldásnak (ha nem lenne Nálad, a furgon hátuljában találhatsz egyet). A rendőrségi körözést megúszván szállítsd haza Bellt és Frankie-t (ez utóbbit akár meg is ölhetik a küldetés során, nem zavar sok vizet a további jelenléte).

JIMMY KÜLDETÉSEI

Pegorino's Pride: A harmadik maffiacsaládhoz Phil Bell ajánl be a „Truck Hustle" misszió után. Ám a társadalmi elvárásoknak megfelelően ide már nem elég a mackó felső – bizony öltöny és makkoscipő szükséges. Pegorino épp a nagy maffiacsaládokat egyesítő óriásszövetség megszervezésén fáradozik, és egy ilyen találkozóra kell elkísérned két tagbaszakadt gorillájával, Big Petel és Marcoval. Várd meg, míg mindenki beszáll a Pegorino ház előtt parkoló verdába, és kocsikázz el az Acter Industrial Parkhoz. A tervezett pénzátadás őrült tűzpárbajjá alakul, a Pavano család ugyanis úgy gondolta, kisajátíthatja a pénzt és a szövetséget a Pegorino família nélkül is. Próbáld minél előbb likvidálni a Jimmy-re és a két testőrre támadó fazonokat, majd a terület megtisztítása után fuss a sérült Pegorino után. Mentsd ki a Pavanok karmai közül, majd utána kutasd fel a pénzzel szökni próbáló alakokat is. Mindezek begyűjtése után kocsikáztasd haza az öreget.

Payback: Az iménti balul elsült akció után nem meglepő, hogy Pegorino bosszúra szomjazik. Épp kapóra jön neki, hogy a Pavanok közül néhányan üzleti ügyben a város Alderney fertályán kószálnak. Keresd is fel a kérdéses éttermet Acter körzetében, de Pegorino emberei idejekorán észrevesznek, és megpróbálnak elszökni előled. Tapadj rájuk, és ne hagyd szem elől veszni a sötét alakokat. Egészen az AutoEroticarig tart a színjáték, ahol kiszállnak, Neked pedig egész egyszerűen csak romba kell döntened a helyet, velük együtt…

Flatline: Igen kellemetlen esemény, amikor egy személyi testőr a rendőrség poloskáit hordja magán. Most pedig ez az igen kellemetlen esemény áll fenn, hiszen Anthony, Jimmy testőre ki tudja mióta jelentett a szövetségieknek. Tanúskodásának megakadályozása érdekében el kell varrnod az elvarratlan szálakat - így keresd fel a szívrohamot kapott testőrt a Leftwood Hospitalban. Mielőtt belépnél az épületbe érdemes eltenni a fegyvereidet, nehogy felhívd magadra a figyelmet. Jobbra találhatod meg a sürgősségi osztályt, de előtte az öltözőben még magadra kell öltened egy ápolói gúnyát. Végigszlalomozva a folyosón keresd fel az utolsó szobában fekvő Anthony-t. Kérd meg a rendőröket, hogy hagyjanak magadra a beteggel… A magány perceit kihasználva lépj oda a lélegeztető géphez és egy elegáns mozdulattal kapcsold le azt. Kezdj el rohanni a kijárat irányában, de tetted következményeként hamarosan hemzsegni fognak a rendőrök a nyomodban. Csak a parkolóig kell kijutnod, ahonnan már könnyebben megszabadulhatsz üldözőidtől.

Pest Control…: Nagygyűlés Pegorino házában. Egyre erősödő rendőrségi nyomás és paprikás ellentétek jellemzik a megbeszélést. Nem könnyű kideríteni, hogy ki lehet a tégla Pegorino két bizalmas közül. De egyiküknek talán köze lehet a rendőrségi nyomozásokhoz… Miután a két tag távozott, Pegorino magára marad, hogy eldöntse, melyik emberével próbál példát statuálni.

…Pest Control: Pegorino meghozta a döntést: Ray lesz a leggyengébb láncszem, neki kell távoznia az élők sorából. Nem teketóriázik az öreg, már közli is az instrukciókat telefonon keresztül. Menj az East Holland negyedbe, ahol kisvártatva nyomára bukkanhatsz a farkasbőrbe bújt báránynak. Mivel Ray nem adja magát könnyen, számíts jófajta túlerőre, és igen szívós védelemre. Mikor Ray realizálja, hogy az életére törsz, testőrei gyűrűjében menekülőre fogja a dolgot, Neked pedig célbaérkezése előtt likvidálnod kell teljes kíséretével egyetemben. Több alkalom is adódik majd, hogy teljes vendettát alkalmazz – például a benzinkút tartályaival elég nagy robbanást idézhetsz elő…

GAMBETTI KÜLDETÉSEI

Entourage: Lassan nem lesz olyan alvilági szereplője Liberty City városának, akit Niko ne ismerne személyesen. A kör ugyanis ezúttal a Gambetti család fejével, John Gravellivel bővül. A „Payback" küldetés befejezésével a United Liberty Papertől érkezik egy tipp, hogy látogasd meg a gengszterfőnököt a Schottler Medical Centerben. A halálos ágyán fekvő Gravelli utolsó cselekedeteinek egyikeként szeretné megelőzni az orosz maffia térnyerését a területén, ezért egy tanácsadót hívott, hogy figyelmeztesse a polgármestert a közelgő szervezett bűnözési hullámra. Bobby Jefferson a Grand Easton Terminalhoz érkezik, és egy konvojban kell tovaszállítanod őt. Haladj szorosan és feszesen a két köztes autó között, mindaddig míg a sok útzár és terelés után rajtaütésszerű támadás nem éri csapatotokat. A túlélés érdekében minden egyes támadóval végezned kell, majd Jeffersont újra biztonságban tudva elvinned őt a városházára.

Dining Out: Egy régi ügyfél lesz legújabb célpontod, hiszen a hamis dollárokkal üzletelő Kim Young-Guk zavarja a Gambetti család köreit. Kim tartózkodási helye jól körülhatárolható – leginkább a Mr. Fuk's Rice Box étterem környékén szokott előfordulni. Keresd fel a kínai negyed pagodáját, ahol természetesen ferde szemmel néznek Rád… Mivel a tagot mindenképpen el kell hallgattatnod, így az étterem összes alkalmazottját hűvösre kell tenned. Mire felérnél a menedzseri irodába, Kim pont kereket old a konyhán keresztül. Kövesd őt egészen az utcafrontig, ahonnan két keréken folytathatod az üldözését. Előbb-utóbb Kim is hibázik – ekkor sújts le végtelen haragoddal.

Liquidize the Assests: Megalapozott értesülések szerint az Ancelotti család és az orosz érdekcsoportok egyesíteni próbálják erőiket, hogy nagyobb befolyással bírjanak Liberty City felett. Ebben kellene egy kicsit visszavetni őket. A család nagy erőssége a drogterítés, amit egy konkrét telephelyről irányítanak, úgyhogy először is el kell jutnod ehhez a lerakathoz. Nem árt, ha előtte bevásárolsz egy fegyverboltban – javaslom a páncéltörő gránát és a testpáncél előtérbe helyezését. Az Alderney Cityben található járműtelepre a kerítésen keresztül mászhatsz be, és pontról pontra haladva hámozd át magad a védőbástyákon. A cél, hogy az itt parkírozó 5 furgont az enyészettel tedd egyenlővé. Ehhez a gránátvető remek eszköznek bizonyul. Tisztítsd meg a terepet, majd távozz a helyszínről.

VÉGJÁTÉK

One Last Thing…: Jimmy telefonon kéret magához Tudor béli sztriptízklubjába. Itt személyesen közli a fekete levest: kétes üzleti manőverbe kezdett a Dimitri érdekeltségeibe tartozó oroszokkal, és segítségedet kéri, hogy légy Phil szárnysegédje az eladás nyélbeütésében. Nehéz ügy, hiszen pénz, és jólét, erkölcs és lelkiismeret között kell döntened… A kiegyezés választása esetén hatalmas pénz ütheti a markodat, de bosszúra szomjas lelked viszont kiiktathatná Dimitrit az életedből. Dönts belátásod szerint!

BOSSZÚ

A Dish Served Cold: A bosszút választva az East Hooki kikötő lehet a célállomásod, ahol Dimitri saját kezűleg felügyeli a Platypusba történő rakodási folyamatokat. Egy kis Metal Gear Solid utánérzésként be kell venned az óceánjárót, és lejutni annak gyomrába. Ehhez először is a hajó hídját kell megkeresned. Bal, vagy jobb oldalon haladj végig a felső szinten, közben persze lövöldözd le a bátor ellenállókat. A hídon az ott található kapcsoló segítségével nyithatod ki a rakteret. Szlalomozz vissza a zsilipkapuhoz, és vesd magad a raktérbe. Innen viszonylag könnyedén eljutsz Dimitriig, már csak az útban álló, és dobozok mögé bújó gorilláit kell lekapcsolnod. Elég egy gránát, vagy egy jól irányzott lövés a

Kalasnyikovból és orosz ellenlábasod holtan rogy össze. Dolgod végeztével a hátsó ajtón távozva hagyd el a hajó területét.

Mr. & Mrs. Bellic: Másnapi esküvőjére invitálva, örömittas kuzinod felfokozott hangulatban várja a nagy napot. És bár annak ellenére, hogy a pénz helyett Dimitri halála mellett döntöttél, szívesen lát a másnapi esküvőjén újdonsült barátnőddel, Katie McRearyvel együtt. Vedd fel a legszebb öltönyöd, majd a ceremónia előtt illedelmesen gördülj el Katiért is. A templomban már csak a szomorú nekrológot kell végignézned, amint Pegorino lemészárolja a családod, és Katie életét veszti.

Out of Comission: Jacob igaz barát a bajban - megtalálta az áruló Pegorino rejtekhelyét. Mielőtt kamikaze akció keretében rárontanál a valószínűleg nem egyedül bujkáló digóra, vedd fel Romant és Jacobot a találkozási pontnál. Innen Pegorino két emberét követve elvezetnek főnökük búvóhelyére, egy régi, használaton kívüli kaszinóhoz a város északi fertályán. Míg Roman és Jacob menekülő utat próbálnak keresni, az autók fedezékében maradva iktasd ki Pegorino disznóit. Lőnek a tetőről, lőnek a domboldalról, lőnek a konténerek mögül - lesz dolgod rendesen. Miután a külső területen már nem marad lélek élve, vedd be az épületet magát is. Az ajtón belépve természetesen további haramiaharc várható, a különböző helyeken lesben álló testőröket egyesével gond nélkül elintézheted. A tetőre vezető út közben Pegorino egérutat nyer, Neked azonban mindenképpen a nyomában kell maradnod. A partra kiérve egy kis robogó várja hogy igénybe vedd szolgáltatásait, és kövesd a hajóval menekülő maffiafőnököt. Kisvártatva Roman és Jacob tűnik fel egy helikopterrel az égen - hozzájuk a nemsokára eléd gördülő rámpán tudsz felugratni. A heroikus, filmbeillő jelenet után Pegorino is kiköt a Boldogság Szigetén, így ide kell leszállnotok a gépmadárral nektek is. Kövesd az olaszt a Boldogság Szobor talapzatáig, és szemtől szemben állva vele szolgáltass igazságot.

MEGEGYEZÉS

If the Price is Right: A térképen kis dollárikon jelzi a megegyezési szándékodat – tehát mégis csak segítesz Bellnek a Dimitrivel való üzletkötésében. Hajts el Tudorba Philhez, majd együtt menjetek a kikötői részbe, hiszen ti lesztek a pénzfelelősök. Dimitri azonban beleköp a levesbe: nem csak hogy az általa képviselt vevőt ölte meg, hanem az ügyletben résztvevő pénzre is igényt tart. Phil kiugrik az autóból, majd az egyik épület teteje felé veszi az irányt. Maradj szorosan a nyomában, majd a tetőablakot kilőve, vessétek alá magatokat az épület belsejébe. A cél a pénzt tartalmazó iroda meglátogatása. Kövesd szorosan Bellt, és próbáld fedezni a haramiákkal szemben. Valaki megelőzött, és nyakába kapta a pénzel teli táskát. Vegyétek üldözőbe a tagot, aki a szabadba érvén, már el is kötött egy furgont. Várd meg Philt, és pattanjatok be az egyik itt dekkoló négykerekűbe. Igyekezzetek kikerülni az elétek gördülő akadályokat, majd mikor kiugrattok a sínek irányába, próbáld meg tűz alatt tartani az árulót. Megfelelő intenzitású golyó után a furgon és a tolvaj megadja magát, Te pedig boldogan hazasétálhatsz egy raklapnyi pénzzel.

Mr. & Mrs. Bellic: Roman boldogan invitál meg másnapi esküvőjére Mallorie-vel, amibe még Kate duzzogása sem tud belerondítani, amiért a pénzt választottad Dimitri élete helyett. Bújj bele a legszebb öltönyödbe, tedd tiszteleted Roman ceremóniáján. A templomban már csak a szomorú nekrológot kell végignézned, hogy igazán bosszúszomjas hangulatba kerülj…

A Revenger's Tragedy: Jacob értesít, hogy Pegorino és Dimitri immáron üzleti partnerek lettek, és mivel az ő számlájukra írható Roman halála is, egyértelmű, hogy mit kell tenned… Találkozz Jacobbal a Koresh Streeten, és kövesd Pegorino két gorilláját. Mivel tudják, hogy a nyomukban vagytok, nem kell tisztes távolságot tartani tőlük, csupán annyi a lényeg, hogy ne szakadjatok le tőlük teljesen. Egy régi, használaton kívüli kaszinóhoz vezetnek a város északi fertályán. Míg Jacob menekülő utat próbál keresni, az autók fedezékében maradva iktasd ki Pegorino disznóit. Lőnek a tetőről, lőnek a domboldalról, lőnek a konténerek mögül – lesz dolgod rendesen. Miután a külső területen már nem marad lélek élve, vedd be az épületet magát is. Az ajtón belépve természetesen további haramiaharc várható, a különböző helyeken lesben álló testőröket egyesével gond nélkül elintézheted. A tetőre vezető út közben Dimitri egérutat nyer (miután leszámolt feleslegessé vált partnerével), Neked azonban mindenképpen a nyomában kell maradnod. A tetőn várakozó oroszokat iktasd ki, hogy elkaphasd a helikopterrel menekülő Dimitri grabancát. Sajnos a kaszkadőrmutatvány kudarcba fullad, így a vízben parkoló motorcsónakra lesz szükséged. A habokat szelve kövesd a menekülő orosz cézárt. Kisvártatva Jacob tűnik fel egy helikopterrel az égen – majd elég alacsonyra ereszkedik feléd, hogy fel tudj kapaszkodni hozzá. A heroikus, filmbeillő jelenet után Dimitri Jacob rakétáinak köszönhetően leszáll a Boldogság Szigetén, így ide kell leszállnotok a gépmadárral nektek is. Kövesd az oroszt a Boldogság Szobor talapzatáig, és szemtől szemben állva vele szolgáltass igazságot.

GRAND THEFT AUTO IV APRÓSÁGOK

CHEATEK

Az alábbi telefonszámokat a játék közben bármikor bepötyögheted, és hatásuk azonnal életbe lép (a cheat kódok használata nem befolyásolja a játék 100%-os teljesíthetőségét, viszont az Xbox 360 tulajdonosok Achievement gyűjtögetését megakaszthatja):

Időjárás változás: 468-555-0100
Fegyverarzenál: 486-555-0100
Még nagyobb fegyverarzenál: 486-555-0150
Körözési szint megemelése: 267-555-0150
Körözési szint megszüntetése: 267-555-0100
Visszaállítja a testpáncél értékét maximumra: 362-555-0100
Teljes életerő, testpáncél, és maximum tölténytár: 482-555-0100
Cognoscenti: 227-555-0142
Comet: 227-555-0175
Jetmax: 938-555-0100
Sanchez: 625-555-0150
SuperGT: 227-555-0168
Turismo: 227-555-0147
Annihilator: 359-555-0100
FIB Buffalo: 227-555-0100
NRG-900: 625-555-0100

100%

A játék összetettsége és részletgazdagsága megköveteli tőlünk, hogy részletes listát közöljünk azokról a tevékenységekről, melyek elengedhetetlenül szükségesek ahhoz, hogy 100%-os teljesítményt érjünk el. Az alábbi feltételek mindegyikének teljesülnie kell a tökéletes eredmény eléréshez.

Teljesítsd az összes egyszemélyes küldetést (60%)

Barátaid speciális tulajdonságainak megszerzése mellett mindegyiküket vidd el egyenként az összes elérhető helyre (Darts, Bowling, Biliárd, lokál, étterem, bár, kabaréklub, hajótúra, helikoptertúra) (10%)

Nyerj meg egy komplett Bowling, Darts és Biliárd csatát, valamint döntsd meg a High Score rekordot a QUB3D játéktermi masinán (5%)

Találd meg és lődd le a városban található 200 galambot, valamint hajts végre 50 sikeres ugratást a megfelelő helyeken (5%)

Egy rendőrautó segítségével teljesítsd a 20 bűnöző elkapására irányuló járőr (Vigilante) és a 30 Most Wanted küldetéseket (5%)

Találkozz az összes mellékszereplővel a városban (5%)

Szállítsd le a 30 autót Stevienek (2%)

Szállítsd le a 10 igényelt autót Brucienak (2%)

Szállítsd le a 10 csomagot Little Jacob számára (2%)

Mind a 9 városi versenyen első helyen érj célba (2%)

Teljesítsd mind a 9 bérgyilkos megbízatást (2%)

EXOTIC EXPORTS MELLÉKKÜLDETÉSEK

A „Logging On" küldetés teljesítésével megnyílik Brucie mellékküldetése is, melyekben 10 darab autó leszállítására tart igényt. A telefonkönyvedben Brucie neve után válaszd a Job funkciót, mellyel jelezheted számára, hogy érdekelt vagy egy kis közös bizniszben. Ezután Brucie elektronikus levél formájában elküldi számodra az összes fontos tudnivalót az adott autóról. Ennek következtében egy tw@ internetes kávézó meglátogatása mindenképpen szükséges lesz, hiszen Brucie levelére egy pozitív visszajelzést kell küldened, hogy becserkészhesd a kívánt automobilt. A kapott információk alapján a térképen is megjelenik a lokáció, ahonnan eltulajdoníthatod a gépjárművet. Általában nem lesz bajos egy-egy ilyen mellékszál, maximum néhány rendőrt kell leráznod, mielőtt visszatérnél Brucie East Hooki garázsához.

DROGFUTÁR MELLÉKKÜLDETÉSEK

A „Shadow" küldetés teljesítése után, ha egy kis pénzügyi segítségre lenne szükséged, munkaügyben (Job) keresd Little Jacobot. Összesen 10 ilyen küldetés található a játékban, mely során kisebb csomagokat kell a megfelelő helyre eljuttatnod. A kiindulási pont mindig Dukes Expressway melletti sikátorban lesz, itt parkol Jacob rozoga és rozsda lepte járgánya. A célirány elég egyértelmű lesz, csak sasold mindig térkép megfelelő részét, hogy időben odaérj az adott helyekre. Nehezítésként vagy időre kell eljutnod adott helyekre, vagy némi tűzpárbajra kell számítanod, amikor megérkezel. Egyik küldetés sem túl ördöngős, úgyhogy hamar túlleszel rajtuk.

EMBERI TÖRTÉNETEK

Brian: Roman „It's Your Call" küldetésének teljesítése után feltűnik az első véletlenszerű karakter Liberty City utcáin, akit számos másik fog még követni. Brian Roman taxiállomásának környékén kolbászol, egy kis kék ikon jelzi a térképen. Első találkozásotokat, még kettő másik követi majd, először a Comrades bár mellett álldogál majd (ekkor a Hove Beach irányába kell elvinned, míg végül a belvárosi negyedben (Downtown) akadhatsz rá. Ha elvitted őt a kívánt helyre, és megölted a hitelezőit, Brian története véget is ért ezzel.

Badman: A „Shadow" küldetés teljesítése után Badman a Pill Pharm gyógyszertár előtt fog üldögélni az East Island City negyedben. Egy orosz banda letámadásához kell betársulnod hozzá. Vidd el a kívánt helyre, és tisztítsd meg a támadóktól hemzsegő helyet.

Mel: A Schottler negyedben található menedékházad környékén találod Melt, miután teljesítetted Manny „Escuela of the Streets" küldetését. Egy védőmisszióra invitál, ahol régi hitelezőitől kell megvédened, majd hazafurikáznod utána.

Ilyena Faustin: A „The Puerto Rican Connection" küldetés teljesítésével Faustin özvegye is a város utcáit rója, hogy megvédje lányát a kelletlen udvarlójától. Ilyena a Schottler negyedben lesz, a part menti stégeknél kószál leginkább. Motorozz el Anna barátjának vélt tartózkodási helyére, és tanítsd móresre a figurát.

Hossan: Hossan már ismerős lesz korábbról, hiszen ő volt Niko utazótársa a Platypus hajón is Liberty Citybe érkezvén. A „The Puerto Rican Connection" küldetés befejeztével Hossan ismét feltűnik a városban - ezúttal Algonquin szigetén egy Suffolk negyedbeli utcasarkon. Szállítsd le Hossant a különböző pénzbehajtási ügyleteihez, hogy teljesítsd ezt a mellékszálat is.
Sara: Sara a „The Puerto Rican Connection" küldetés teljesítésével kerül Niko látóterébe a Suffolk negyedben, Hossantól nem messze (de Sara inkább csak a késő éjszakai órákban tűnik fel arra). A kissé komplex személyiségű Sarát először vidd haza, majd verd meg a férjét. Mikor másodszor találkozol vele a városban (immáron nappal a Pier 45 közelében a Fishmarket South körzetben), egy csomag elhozására kér a közeli Perseus boltból (fizesd ki az 500 dolláros árat). Szállítsd le neki a kért cuccot, had menjen Isten hírével…

Pathos: A megélhetési rapper a Star Junction sugárútjainak találkozásánál keveredik lövöldözésbe a „The Puerto Rican Connection" teljesítése után. Kövesd Pathos provokátorait és

végezz velük, mielőtt ők végeznének Pathosszal. Másodszori alkalommal, hasonlóan az előző esethez, egy pár utcasarokkal arrébb ugyan ez az eset játszódik le. A megsebesített Pathost vidd kórházba a küldetés teljesítéséhez.

Jeff: Egy East Holland környéki sarkon csípheted nyakon Jeffet, miután teljesítetted a „Photo Shoot" küldetést. A féltékeny Jeff három szakaszos küldetéseinek első harmadában a feleségét kell követned egy étterembe, majd észrevétlenül fotókat készítened az ismeretlen hódolójával. Második alkalommal Jeff telefonon értesít, hogy találkozz vele a Silicon Streeten található garázsban. Meg kell szabadulnod a felesége hulláját tartalmazó autótól. Egész egyszerűen csak süllyeszd el a járművet a kijelölt vízparton. Míg harmadjára Suffolk egy padján találhatsz rá a teljesen összetört, majd végül szó szerint széttört pszichopatára. Szedd fel a szétszórt pénzköteget, és távozz a helyszínről.

Cherise: Amennyiben Cheriset életben hagytad a „Ruff Rider" küldetésben, úgy a „The Holland Play" misszió után összefuthatsz vele az Algonquin Northwood részén lévő Cluckin' Bell étteremben. Furikázd el magatokat Cherise új barátjához, akit miután péppé vertél, immáron nem fogja többet molesztálni a lányt.

Marnie: A „Three Leaf Clover" küldetés megoldásával Marnie egy Alderney City körzetbeli padról pattan eléd, hogy némi aprót kérjen. Ezután pedig ráadásul még a drogdealeréhez is el kell szállítanod. Másodszor a Varsity Heights körzetben találkozhatsz vele, ahol segítened kell megpattannia a városból. Vidd el a megjelölt vonatállomásra.

Eddie Low: Este 10 és hajnali 4 között Alderney City egy sikátorának bejáratánál találkozhatsz Eddivel, miután teljesítetted a „Three Leaf Clover" küldetést. A szemközti AutoEroticar kereskedésből egy autót elkötve kísérd el a dokkokig, ahol miután leadta a csomagját, cipeld tovább a Star Junction környékén található étkezdébe. Kis idő elteltével újból összefuthatsz Eddivel, szintén a késő esti órákban Berchemben. Az itteni feladatod nem lesz túl bonyolult, egyszerűen csak öld meg a kissé bekattant Eddiet...

Ivan: Amennyiben Ivan életben marad az „Ivan The Not So Terrible" küldetés következtében, és túlestél a „Three Leaf Clover" misszión is, összefuthatsz vele Acter környékén Alderneyben. Ivan arra kér, hogy védd meg egy pénzbehajtási ügylet közben. Tégy így.

Clarence: Ha Clarence túlélte a „Holland Nights" küldetést, akkor még egyszer összefuthatsz vele az East Holland negyedben. Ezúttal azonban ne végezz félmunkát, és ne hagyd meg az életét.

Gracie: Miután teljesítetted a „Diamonds Are A Girl's Best Friend" küldetést, Acter körzetében újból összefuthatsz a már egyszer elrabolt Ancelotti lánnyal. Mikor Gracie meglát, hisztis rohamban tör ki, és egyből rád uszítja a gorilláit. Tisztítsd meg a terepet tőlük és iktasd ki az utolsó testőrt is.

BÉRGYILKOS MELLÉKKÜLDETÉSEK

A „Truck Hustle" küldetés teljesítése után Phil Bell egy ismerős kontaktján keresztül 9 darab orvgyilkos küldetésben vehetsz részt. A térképeden célkereszt ikonnal jelölve látható az a fizetős utcai telefonkészülék, ahol az adott munkákról bővebb információt kaphatsz. Általában kisebb gengsztercsoportok likvidálása a cél, amihez a szükséges arzenált a telefonkészülék túloldalán található gyártelepen találod - a deszkák mögött. A küldetések teljesítése után ehhez a telefonhoz kell visszajönnöd hogy felvehesd a következő megbízatást.

AUTÓTOLVAJ MELLÉKKÜLDETÉSEK

Brucie „NO. 1" és Derrick „Smackdown" küldetései teljesítésével jogot nyertél Stevie autóbeszerző küldetéseire is. A Bohanban felállított garázsba várja a megrendelő a 30 leszállítandó autót, amit véletlenszerű sorrendben fog SMS üzenetben elküldeni számodra. A képen, és a körzeten kívül más információ nem áll rendelkezésedre, de ennyi elég kell hogy legyen, hogy beazonosíthasd a járműveket. A térképre lépéskor minden nagyobb került neve megjelenik a képernyőn, így könnyedén szűkítheted a keresési területet. Az autók célba érkezésekor azok állapotától függő anyagi javakat kapsz.

JÁRŐR MELLÉKKÜLDETÉSEK

Miután sikeresen teljesítetted a „Crime and Punishment" küldetést, egy rendőrautó elkötésével máris a bűnüldözés jótékony ösvényére léphetsz. Ha nem állsz körözési szint alatt, és a gépjármű nem mozog, használd a rendőrautó adatbázisrendszerét, és nézd meg az aktuális bűnügyeket (View Current Crimes). Válaszd ki a szimpatikus esetet, majd siess a bűntény helyszínére. Itt általában marcona törvénysértőket kell megregulázni, akik vagy gyalogszerrel, vagy többedmagukkal menekülnek egy autóban. A játékban végtelen számú ilyen küldetés található, de a 100%-os teljesítéshez 20 darab megoldása szükséges. A térképen mindig láthatod hogy hol található az aktuális bűntény helyszíne, oda kell eljutnod és megállítanod az elkövetőket.

MOST WANTED MELLÉKKÜLDETÉSEK

Mindhárom nagyobb szigetcsoporton 10-10-10 közveszélyes bűnözőt rejt a rendőrségi nyilvántartás. A járőrös (Vigilante) küldetésekhez hasonlatosan itt is teljesítened kell a „Crime and Punishment" küldetést, hogy hozzáférhess a rendőrségi adatbázishoz. Ehhez egy parkoló rendőrautóra lesz szükséged, amiben válaszd a Most Wanted menüpontot. A célpont kiválasztása után a térképen láthatod az adott helyet, ahol meg kell jelenned, és hűvösre tenned a bűnözői csoportokat. Ha esetleg valamilyen oknál fogva a cél elérése előtt elhagynád a járművet, 60 másodperced lesz hogy visszaszállj.

RANDEVÚK

Akár csak a való életben, úgy a Liberty Cityben élő nőstényállatokat is le kell nyűgöznöd, ha közelebbi kapcsolatot szeretnél kialakítani valamelyikükkel. A GTA IV 5 darab nőnemű egyeddel kecsegtet, akik közül kettőt a fő szálat követve automatikusan megismersz, míg a maradék hármat internetes oldalakon keresztül szedhetsz fel. Minden csaj egy külön individuum, így figyelned kell megjelenésedre (öltözék), egzisztenciádra (autómárka), és hogy milyen helyre viszed a randevútok során. Randevút kezdeményezni kizárólag két küldetés között tudsz majd, már amennyiben éppen ráér az adott leányzó. Sikeres randevúk esetén a lány szimpatizálni kezd veled, ezt tudatja is Veled egy kis piktogram a térkép feletti részen, és megszerezheted a kiszemelt préda telefonszámát is.

Michelle: Legelső barátnődet a „Three's a Crowd" küldetés közben ismered meg, akit ezután reggel 6 és este 11 között bármikor hívhatsz. Michelle egészen a „The Snow Storm" küldetésig randiztatható. Szereti a Merit, Voodoo, Banshee, Blista típusú autókat, de ugyan ez nem mondható el a Futo, Fortune, Uranus, Promo vagy Solair márkákról. Öltözékek szerint az orosz, lepattant hacukákat kedveli (kiegészítve esetleg némi sapkával, vagy szemüveggel. Viszont a közép és felsőkategóriás (Modo és Perseus) ruhákat megveti. Michelle szereti az aktív sporttevékenységeket, így bátran viheted Bowling, Darts vagy Biliárd csatára. Ne vidd viszont gyorsétterembe, és sztriptízbárba. A Split Sides komédiaklub és a Lucky Winkles bár szintén jó randevúhelyszín lehet vele.

Kate: A „Waste Not Want Knots" küldetés után Packie javaslatára elkezdhetsz randizgatni húgával, Katievel. Délelőtt 8 és 12 között áll a rendelkezésedre a hölgy, akit leginkább a Rebla, Patriot, Comet, Habanero és Super GT járgányok nyűgöznek le. Herótot kap viszont a Peyote, Voodoo, Sultan RS, Moonbeam, Solair, és Stretch márkáktól. Csak a lepattant ruházatra bukik, így irtózik minden felsőkategóriás cucctól és kiegészítőtől is (sapka, szemüveg). Vidd a Steinway Beer Gardenbe, vagy a Lucky Winklesbe ha szomjas, és Darts vagy Biliárd partyba, ha játszani szeretne. Minden más rizikós, ha csak nem akarod lejáratni magad előtte.

Kiki (LawChick): Miután az „Out of the Closet" küldetés után elérhetővé válnak az internetkávézók, a love-meet.net oldalon összeismerkedhetsz Kikivel. A hölgy reggel 6 és hajnali 2 között várja a hívásodat. Szereti a Washington, Chavos, Dilettante, Marbella és Willard gépjárműket, nem szereti viszont a Sabre GT, Turismo, Infernus, Coquette és Super GT típusúakat. Szereti az olcsóbb ruhadarabokat Rajtad, éppen ezért a márkásabb, drágább és elegánsabb öltözékekért nincs oda. Különösen a Jerkov's és Club Liberty klubokért van oda, és az összes aktív sportjátékban benne van (sztirptízbárba ne vidd!). A két komédiaklubba is bátran vihető. Speciális tulajdonsága, hogy 3 szintes körözési értékig meg tudja szüntetni a rendőri kutatást utánad.

Carmen (SoBoHoe): Miután az „Out of the Closet" küldetés után elérhetővé válnak az internetkávézók, a love-meet.net oldalon összeismerkedhetsz Carmennel. Ő délután 1 és reggel 6 között áll a rendelkezésedre. Szereti a Sultan RS, Dukes, Stallion, FXT és E109 járműveket, viszont nem szereti a Marbella, Dilettante, Minivan, Stratum, Merit típusúakat. Ha le akarod nyűgözni, öltözz közép, vagy felsőkategóriás hacukákba (Modo és Perseus), de semmiképp se erőltesd az orosz, és olcsóbb cuccaidat (se sapka, se szemüveg nem játszik). A gyorsétermek felejtősek, de játszik az összes sporttevékenység (Bowling, Darts, Biliárd), és meglepő módon még a sztriptízbár is. A csaj magas szinten itató, így szinte bármelyik bárba vihető, és még a komédia és kabaréklubokért is odavan. Speciális tulajdonsága, hogy képes regenerálni az energiádat, akár csak egy telefonhívással is...

Alex: Miután az „Out of the Closet" küldetés után elérhetővé válnak az internetkávézók, a craplist.net oldalon üzenhetsz rá Alexre. Reggel 6 és hajnali 2 között telefonálhatsz rá. Szereti a Huntley, Turismo, Stretch, Infernus, Cognoscenti autómárkákat, de irtózik a Dukes, Bobcat, Pony, Emperor és Willard típusúaktól. Öltözékedül csak a Perseusban vásároltakat fogadja el, minden más csak a megvetését váltja ki. Az éttermek nem váltanak ki belőle különösebb ingereket, de viheted bátran játszani, sőt még akár éjszakai lokálba is, és a Steinway Beer Gardenben, vagy a Lucky Winkiesben is az asztal alá ihatod. Szintén sikeres próbálkozás lehet a komédia és kabaréklubok látogatása. Speciális tulajdonsága, hogy 24 óránként 50%-os vásárlási kedvezményt biztosít Liberty City ruhaüzleteiben.

TIPPEK-TRÜKKÖK

Nem ülhetsz be egyetlen taxiba sem, amíg rendőrségi körözés alatt állsz! A metrókat pedig 3 csillagos szint felett szintén ki kell hagynod az útvonaltervezésedből...

Köss el egy pénzszállító autót, majd hajts vele egy kihalt helyre. Robbantsd fel, a szétszóródó dollárkötegekkel pedig élj boldogan.

Az amúgy kötelezően fizetendő híddíjakat hatósági jármű használata esetén (rendőrség, tűzoltóság, mentők) nem kell kifizetned.

Ahogy az eddigi részekben, úgy a GTA IV esetében is minden egyes rendőrautó elkötése után egy vadászpuskával leszel gazdagabb.

Miután megszerezted Playboy X otthonát, a benne található ruhásszekrényben egy GTA III kosztüm is lapul.

Internetes cím, mely tartalmazza a játék összes rejtett zugát, és felszedhető apróságát. Galambok, ugratók, fegyverek, és egyéb nyalánkságok, az arra áhítozóknak (bármelyik tw@ kávézóban beüthető): www.whattheydonotwantyoutoknow.com.

A város szíve nem csak egy kifejezés, a GTA IV-ben valódi értelmet nyer! Egy helikopter segítségével kapaszkodj fel a Boldogság Szobrának legfelső emeletére, és a zártnak tűnő ajtón keresztülsétálva megpillanthatod Liberty City élő, és dobogó szívét!

Ingyen fuvarhoz juthatsz, ha már egy foglalt taxihoz odalépvén kiráncigálod belőle a fizető utast (a megfelelő gomb nyomva tartásával, mintha csak egy üres kocsit intenél le).

A www.littlelacysurprisepageant.com oldal meglátogatása után azonnali 5 csillagos körözési szint alá kerülsz.

A mobiltelefonod némítás funkciójával megállíthatod a történet folyását, így nem fognak zaklatni a megbízóid és a barátok is békén hagynak. Ideális állapot hogy megcsinálj néhány mellékküldetést.

Bagó Péter



XBOX 360
Microsoft
game studios



BATTLEFIELD
BAD
COMPANY™

akció

2001 2002 2005 2006 2007
évfolyamok

Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait, amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted:
az 576 KByte üzletekben
Megrendelheted:
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686
interneten: www.576.hu

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-

Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.
(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

576 KONZOL

999.- /évfolyam

NÁLUNK VEDD MEG

MINDENKI ÁRAT EMEL?
MI CSÖKKENTJÜK A KONZOLÉT!



2008 januárjától 200 forinttal olcsóbban juthatsz az 576 Konzolhoz, hazánk egyetlen multiplatform konzolos lapjához, ha azt az 576 KByte bármely üzletében vásárolod meg!

NÁLUNK OLCSÓBB

576 KONZOL. A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA.

BEÖLTÖZVE AKÁR TE IS LEHETNÉL



IRON MAN™

A legfrissebb, képregény eredetű hiper-szuperhős főszereplésével készült hiper-szuperprodukció és feltehetően kasszasikerré avanzsáló mozifilm videojáték változata – az ígéretes, előzetes screenshotok dacára, ám az adaptációk nem túl dicső múltjának fényében mondhatni várhatóan – nem sikerült fényesen. Ha máshogy esetleg nem is, az előző Konzolban Böjti által talált, a PS3-as és az Xbox 360-as verziókat értékelő tesztből is értesülhettetek ezen tényről. Azt kell írjam, hogy az elmarasztaló verdikt a Wii-s inkarnációra is érvényes, viszont a DS-es változat talán egy árnyalatnyival jobban sikerült, mint a többi. Lássuk tehát a Nintendo masináira hegesztett **Iron Man** sajátosságait.

NEM MIND VAS, AMI FÉNYLIK

Még mielőtt a lovak közé csapnék, jöjjön egy vallomás: a game igazából nem az én stílusom, de rávetettem magam, amint lehetett, az egyik legrégibb és legkedvesebb barátom miatt, akinek van némi köze a Vasemberhez. (Csak hogy lásd, él még bennem a jó, mint Darth Vaderben, ha már át is álltam az Erő sötét oldalára. ;D)

A játék Wii-s és a DS-es változatairól szintén elmondható, hogy teljes egészében a film történetét követik, az eredeti főszereplő színészek – mínusz Gwyneth Paltrow – hangjával megspékelve. Wii-n az átlag harminc-negyven perc alatt kivégezhető missziók ugyanolyan unalmasak és ismétlődőek, mint a másik két nagykonzol esetén: megtalálni és elpusztítani az aktuális célpontot, közben likvidálni a valószínűleg sejtosztódással szaporított, egyforma rosszfiúkat, illetve a hasonló tömegtermeléssel előállított repülőgépeket és tankokat. Viszont az ehhez kifejlesztett, a Wiimote-ot és a Nunchukot használó kontroll meglehetősen kézreálló. A kamera mozgatása a Wiimote-on keresztül megvalósuló rámutatással történik, ami részemről a Tomb Raider: Anniversary-ban is okés volt. Emberünket a Nunchuk analóg karjával mozgatjuk, repülés közben a magasságot pedig a C és Z gombokkal variálhatjuk. Az ellenfelek sorainak ritkításakor a Wiimote-tal a célpontra mutatunk, és a B gombbal lövünk; a túlzott akkurátusságnak nincs túl nagy jelentősége. (A siralomvölgyből távozó opponensek egyébként egyszerűen elhalványulnak, mielőtt földet érnének, nem éppen friss generációs megoldásként.) Összességében minden igen folyamatosan és könnyedén történik – ami a DS-es Iron Man irányításáról már nem jelenthető ki teljes biztonsággal. A handheldnél ugyanis a d-paddal mozgunk és a stylusszal lövünk, ami alapjáraton kényelmes; akkor válik mindez nehézkessé, amikor extra fegyverekhez nyúlunk a jobb oldali gombok segítségével – miközben a stylust is kézben kéne tartanunk, ugye. A helyzet nem változik a jobb és bal ravaszt használó sugarak kilövésekor sem. Nem is értem, ezekre az irányításbeli fogyatkozásokra miért nem figyelnek oda jobban a fejlesztők, hiszen az ilyen gikszerek nagyban rontják a játékélményt, olykor a DS sarokba hajítására késztetvén a gamert.

MARTIN BELESZÓL!

Abba a vásárlóerőbe, amelynek ez a termék készült, én soha nem tartoztam bele, ezért inkább távol is tartom magam tőle – ártana az egészségemnek, meg annak a fura ízléssel megvert hardcore gamer lelkemnek. Hála istennek itt van viszont Petúnia, aki vette a bátorságot, és pár délutánra igazi casual célközönséggé tudott avanzsálódni e teszt kedvéért. Éljen a munkamegosztás! A pénzt majd utalom Pet.

Ami a grafikát illeti, a Wii-ből jóval többet is ki lehetett volna sajtolni. Bár az átvezető jelenetek nekem tetszettek, a játék nagy részére jellemző elmosódott, életlen és enyhén szemcsés látványvilág már kevésbé. Nem igazán lehetett érezni, hogy egy friss generációs anyagot látunk. Azért viszont jó pont jár, hogy nincsenek belassulások, még akkor sem, ha nagyszámú ellenfél van a képernyőn. A DS-es port ebből a szempontból is jobban teljesít: meglehetősen éles a kép és viszonylag jól kidolgozott a környezet, bár olykor belebotlunk néhány elmosódott pixelbe. A kamera mozgatására sem ártott volna jobban odafigyelni, ugyanis helyenként csak az utolsó utáni pillanatban vehetjük észre a sűrűn rohamozó ellenfeleket. Zeneileg egyik verzió tekintetében sem lehet okunk panaszra, bár ez inkább a film ütős soundtack-jének és a szinkront bevállaló színészeknek köszönhető; viszont DS-en a platform adta lehetőségekhez mérten az audio kifejezetten magas színvonalúnak mondható. Az erőteljes robbanások és csapódások hangjai igen hitelesek, ahogy az akció összes egyéb zenei megnyilvánulása; igaz, a dialógusok olykor kissé elcsépeltek és laposak, bár ez inkább a sztorira és a tartalomra vonatkozó megállapítás.

DS-ES EXTRÁK

A nagykonzolos verziók egyik nagy fogyatkozása, hogy a fegyverek tekintetében szinte semmilyen fejlődés nem tapasztalható a sztori végéig – annak ellenére, hogy a játék szerint a készítők erre is gondoltak. A Nintendo handheldjén viszont az adott pályán mindent elpusztítva valóban kapunk jutalompontokat, melyekkel a mi kis Iron Manünk páncélját és kütyüit fejleszthetjük. Észrevehetően. A sztori elején emberünk elég védtelen, viszont az upgrade-eknek hála a móka vége felé valóban erősebb fegyverei és páncéljai lesznek.

A DS-es Iron Man által kínált másik különlegesség az úgynevezett egyfős hadsereg (One Man Army) módusz, mely a fojáték lezúzása után válik elérhetővé. Ez tulajdonképpen egy pontgyűjtős minijáték, melyben a hullámokban támadó, sok föt számláló opponenseket kell eliminálnunk, próbára téve képességeinket és kitartásunkat. Habár ez is csak akkor élvezetes, ha nagyszerű teljesítményünkkel elkápráztathatjuk a prepubertás korból épphogy csak kinőtt barátainkat.

Ám még ez sem elég jó ok arra, hogy erre a portra költsd jobb sorsra érdemes ezreseidet, és a Wii-s is felejtős. Pedig az eredeti Iron Manben szintén bőven lett volna potenciál egy ütős videojáték-adaptáció készítésére. A karakter és / vagy a film hívein kívül senkinek sem ajánlom, de ők is tegyenek vele egy próbát, mielőtt megveszik.

Petúnia







IRON MAN

SEGA / A2M
MÁS VERZIÓ: PS3, X360, PS2, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

NDS 1 játékos

WII 1 játékos

✔ jól sikerült irányítás wii-n, extrák ds-en, a repülés élménye élvezetes
✘ hamar unalmassá válik, wii-n a grafika kiábrándító

NDS	WII
5 pont	4,5 pont

HÁBORÚZNI ROSSZ TÁRSASÁGBA KEVEREDVE A LEGJOBB









Új hónap, új lemezek Martintól, új felfedezések, és az ezekhez kapcsolódó új gondolatok. Momentán az jut eszembe – miközben a Bad Company felirattal ellátott korongot kiveszem a gépből, majd visszateszem a dobozába –, hogy milyen szintű túltelítettség van jelenleg a háborús és FPS, vagy éppen a háborús-FPS stílusokból. Korán kell kelnie annak, aki manapság komolyabb szeletet akar magának ebből a tortából, plusz nem árt formabontó ötletekkel is előrukkolni. Persze mindezeknek tudatában is ugyanúgy gyártják a szorgos kis manók (meg orkok és trollok) az „iparosmunka", „egykaptafa", „mennyémáabúsba" termékeket Vasudvard mélyén, mintha egész egyszerűen soha nem akarnák abbahagyni a termelést, amely már néha-néha a fogyasztó hobbitkák agyára megy. Drága jó menyasszonyom ezeket a játékokat hívja szimpla „csihi-puhi" címeknek, és ő látja meg igazán a lényeget, hiszen mint laikus érdeklődőben nincs meg benne az a fanatizmus, ami bennünk hc gamerekben (sic!), így csak és kizárólag az eredeti és zseniális stuffok fogják meg (lásd pl. Uncharted, The Darkness, GTAIV). Persze nehéz manapság újítani, formát bontani és világot megváltani, nem kelhet fel mindenki úgy az egyik reggelen, mint ott a Dice-nál, ahol pár agyas azt mondta (miután játszott a tényleg zseniális Blackkel): „Készítsünk egy újabb Battlefield játékot, ám ezúttal ne csak nagy terepek legyenek – nagyobbak mint eddig –, de minden váljon rombolhatóvá, a házak és egyéb objektumok is tetejüktől az alapokig. Jó lesz, meglássátok barátaim." Vajon ennyi elég a zsenialitáshoz és formabontáshoz? – juthat eszünkbe a kérdés, de ennyire ne szaladjunk előre, inkább összpontosítsunk a kezdetekre, ahol ez a rosszarcú brigád összeverődött, hogy aranyat, dicsőséget és háborúkat nyerjen.

[A Battlefield-sorozatról, a Dice-ról – többek közt még a zseniális Rallisport-sorozatért is ők felelnek –, a BC multis bétatesztjéről az előző számunkban közölt Wilson írta cikk informál, a következő sorok csak és kizárólag az új epizódról, a **Battlefield: Bad Company** bolti verziójának egyelőre – előzetes verzió révén, működő szerverek híján – **szingli** részéről fognak csak szólni.]

Négy ember. Ennyi, nem több és nem kevesebb. Én vagyok az egyikük. Te. Ti. Nem ragozom, mert úgyis lényegtelen, a történet a béka bányász-alfajának feneke alatt van, egyfajta *Sivatagi cápák* után szabadon nyomulunk a nagy-nagy háborúban, ahol végül is igyekszünk a lehető legtöbb aranyat begyűjteni, mialatt hegyeket és völgyeket, folyókat szelünk át.

De milyen terepviszonyok ezek, hölgyeim és uraim… Szem nem marad szárazon, játékos nem marad tettre kész harci indulat nélkül, mikor feltűnnek a BC első helyszínei. A fegyveren megcsillan a napfény, a kezünket takaró kesztyű olyan élethű, hogy már-már azt hisszük, 3D-s szemüveg van rajtunk, és saját testrészünk került a képernyőre (bár azt megnézném, ki az, aki katonai kesztyűben ül le FPS-ezni), a környezet pedig maga a Kánaán, a nagybetűs Rengeteg. A föld földszerű, a fal falszerű, az erdő fái, és az azok közt átcsillanó napfény szemet gyönyörködtetnek. Jómagam az első percekben csak álltam, és bámultam, harcolni még nem is volt kedvem, be akartam barangolni minden helyet, mintha csak turista lennék a virtuális földön. Persze ez nem úgy megy, ahogy azt én elképzelem, a szívtelen felettesek parancsokat osztogatnak, így muszáj menni, muszáj beállni a csatasorba. Kezemben tehát a csúzli, járműbe bepattanok, és ekkor ér a következő meglepetés. Társaim velem együtt jódliznak a kaszniban, amelyhez nem csak különböző lehetőségek társulnak (vezetői, fegyveres poszt), de a vezetői módhoz a megszokott külső nézet mellett egy profi belső kamera is párosul (a szélvédőn koszfoltok, némi por), plusz még a rádiót is kapcsolgathatjuk, amely ugyan nem rendelkezik GTA-szintű tartalommal, az ötlet maga még így is meglep, és örömmel tölt el.

A következő meglepetés már a csata hevében ér. Társainkkal együtt haladva összeakasztjuk a bajuszt az ellenséges katonákkal, repkednek a golyók, a gránátok, a rakéták – és láss csodát,













tényleg robban minden, roggyannak a falak, törnek és dőlnek a fák. Irgalmatlanul impozáns, ahogy az egyik ellen kifüstölésére képtelenül páncélöklöt repítünk bele a házba, amelynek felénk eső része tégladarabokban, kisebb-nagyobb füst társaságában indul vándorútra. Persze ott vannak a Blackből ismert előre meghatározott robbantási lehetőségek is, így a tartályokat és hordókat érdemes tűz alá venni, hiszen az eredmény önmagáért beszél – repkedő katonák, épületdarabok, füst és lángok maradnak mementóul a később érkezőknek: ezzel a csapattal nem érdemes kekeckedni.

Szóval jönnek a feladatok, elmenni ide, elmenni oda, elpusztítani ezt, megszerezni azt, és közben iszonyat nagy terepeket jár be a kis táraság. A feladatokhoz különböző járművek is akadnak: dzsip, teherautó, páncélozott busz, tank, motorcsónak, helikopter… persze mindegyik más-más adottsággal bír, sőt amennyiben nagyon leamortizálódtak, a javításukra is képesek vagyunk, nem mellesleg egy-kettő látványnak sem semmi. A motorcsónakkal való hullámlovaglás gyönyörű, már-már pancsikolnánk a vízben (kár, hogy abba belecsobbanva nem ilyen szép az összkép). Nem utolsó sorban pedig ott a „szöcske”, amellyel kellemes magasságokba juthatunk, ahonnan a járművek hangyáknak tűnnek, miközben a hegyek ölelte folyó felett macsós vigyorral küldözgetjük a rakétákat, amelyekre már oda sem figyelünk kilövésük után, mivel a folyó vizén megcsillanó napfény valahogy akkor sokkal érdekesebb és izgalmasabb, egyfajta új élmény, még ha láttuk is már máshol – máshogy.

Pár óra játék után azonban nyakunkba borul a bili, a fejünkön csordogáló katymaszt ízlelgetve pedig rájövünk, hogy minden csoda három napig tart… vagy rövidebb ideig. A sztori béna és kezdetleges, és bár mondhatnánk, hogy egy ilyen programnál nem ez a lényeg, ami még igaz is valahol, hozzá kell tenni azt is, hogy a CoD 4 esetében egy darab átvezetőt nem nyomtam el, mert az (!) idáig páratlan minőséget nyújtott mind történetvezetés, mind pedig pályatervezés szempontjából. Ezzel szemben a BC első két átvezetőén kívül egyet sem bírtam végignézni, annyira semmitmondó mindegyik. Emlékeztek az elnök halálára, és a kocsikázásra a városban, vagy az atomrobbanásra, esetleg a végharca a CoD4-ben? Ilyenekre a BC esetében ne várjatok. **Unalmas, ötlettelen pályatervezés és szkript öli az agysejtjeinket egy-egy harc között.** Mész és lősz, mész és lősz (sőt, még ezt sem kell tenned, mert a pályák nyolcvan százalékán egyszerűen átfuthatsz egy ravaszhúzás nélkül), majd egy hang közli, hogy melletted álló társaiddal a pár méterre levő helyen kell találkoznod. Mondom, melletted (!!) állnak. És ez megy folyamatosan. A találkozás után mehettek járművel vagy gyalog a következő célponthoz, etcetera-etcetera… agyrém. És akkor a mesterséges unintelligenciáról még nem is tettem említést. Bajtársaink mellettünk lapulnak, kúsznak, futnak és lőnek, de ha közvetlenül előttük áll egy katona, akkor nagy bociszemekkel néznek rájuk, miközben az ellenfél persze minket lő.

Jópofa dolgok a grafika terén is vannak. Jó a rombolhatóság, és tényleg jó, hogy van ez az opció, ráadásul elég korrekt módon van megoldva a környezet rongálhatósága (néha azért előfordul egy-két nonszensz dolog, amelyek felett szemet hunyok – egy házfal berobban, de egy szimpla gerenda, vagy villanypózna néha sérthetetlen), de vannak árnyoldalak is. Emberek bukkannak elő a semmiből (igen, közvetlenül az orrunk előtt, a program arra sem veszi a fáradtságot, hogy egy sarokkal arrébb szkriptelje be az ellent, ha én az eredetileg tervezett helyen állok), tankok tűnnek el a semmiben (kilőttem, majd mászkáltam egy keveset, és ahogy haladtam felé, egyszerűen eltűnt egyik pillanatról a másikra… nem amíg mászkáltam, nem amíg nem néztem oda: pofátlanul, a szemem előtt), az ellenfelek pedig néha halotti násztáncot járnak, miután kilőttük őket (repül/dől a hulla, majd izeg-mozog, mint egy rossz zombi). Picit viccesnek találtam mindezt, az meg már csak az én szívfájdalmam, hogy a csónakozás hiába szép, ha a víznek semmi (nulla, nyista, zéró) fizikája nincs. A GTAIV-ben megdobnak a hullámok, érzed, hogy valódi vízen haladsz, a BC-ben ezzel szemben mintha az aszfalton mennél, ami tükörsimára van gyalulva. Nem tetszett, és kész. Nem, direkt megnéztem, nem előzetes tesztanyag jutott el hozzám, ez a játék a lemezen szereplő kiírások szerint a végleges, teljes verzió. Magyarul ez megy a boltba is. Jah, és bár a környezet nagyon szép elsőre (és sokszor később is), eléggé egysíkú és unalmas lesz egy idő után. Mintha a Dice-nál kivesztek volna az ötletekből.

Tudom, tudom, ott vannak a pozitívumok. Rombolhatóság, átlagban szemkápráztató környezet, adrenalint növelő akciók (amíg el nem unod azoknak az egysíkúságát), elég jól működő fizika és irányíthatóság, rendkívül erős hanghatások, amelyekhez a zene is elsőrangú. Mindez rendben van, és sajnos a teszt leadásának napjáig a szerverek még nem működtek, így a játéknak egy meglehetősen lényeges részét nem sikerült letesztelni, avagy az online módozatot, amelynél kasztokba rendeződve akár huszonnégyen is csatázgathatunk (gondolom a járművek ugyanúgy mind-mind komoly szerepet kapnak). Amennyiben ez utóbbitól eltekintünk, a program egyedül tolva egyértelműen vérszegényebb a vártnál (tényleg, vér nincs is benne), legalábbis a CoD 4-hez képest, amit ismét fel kell hoznom követendő példaként.

Valahogy úgy kell elképzelni a dolgot, hogy míg a CoD 4 maga az ötletesség és varázs, miközben megreformálja a háborús FPS-ek történetvezetését, és hangulatával elragadja a játékosokat, addig a BC single része egy Black továbbgondolás, amelyből hiányoznak az „alapprogram” ötletes pályái és csatái. Gépies androidmunka, amely mindenre jó, csak arra nem, hogy klasszikussá váljon. *Lehetett volna sokkal erősebb is, példaképpé is válhatott volna, de végül ezeknek a közelébe sem ért,* amit speciel nagyon sajnálok. Ez mindkét géptípusra egyformán igaz – különbségek gyakorlatilag nincsenek.

A Dice szó szerint rossz társaságba keveredett, és ez az újítás a nélkülözésében válik nyilvánvalóvá. Elvégre a BC szingli kampánya mindennek be lett harangozva, csak annak nem, ami: szimpla háborús FPS, némi környezetromboló reformmal, aranygyűjtögetéssel (igen, aki a játékra adja a fejét, az összegyűjtögetheti a pályákon elszórt fegyvereket és aranyat), az elvártnál jóval kevesebb élvezeti szinttel. Hogy a multi mennyit javít majd az összképen? Várhatóan sokat, de ez egy hónap múlva pontosan kiderül, amikor az online módokról is lehull a lepel.

A Bad Company értékelője a fent említett okok miatt némi magyarázatra szorul. Ha nincs lehetőséged online multiban játszani, a „szavatosság” és a „hangulat” közepesre módosul, ami egy 7 pontos végeredményt szül. Abban az esetben viszont, ha bele tudsz kóstolni abba, amiben a Dice a legjobb, azaz a netes csapatjátékba, nyugodtan hozzáadhatsz +1 pontot a végéhez.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

A Bad Company tipikusan olyan játék, ahol a multis rész gyakorlatilag „külön életet él”, és ezt részt nekünk most nem sikerült teljes pompájában letesztelni – sőt, biztosak vagyunk abban is, hogy pár nap játék nem is elég rá, ennek megismeréséhez idő kell. Nem akartuk viszont a következő hónapra áttolni a bemutatót, ezért döntöttünk amellett, hogy két részre bontjuk a tesztet.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

DIGITAL ILLUSIONS / ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

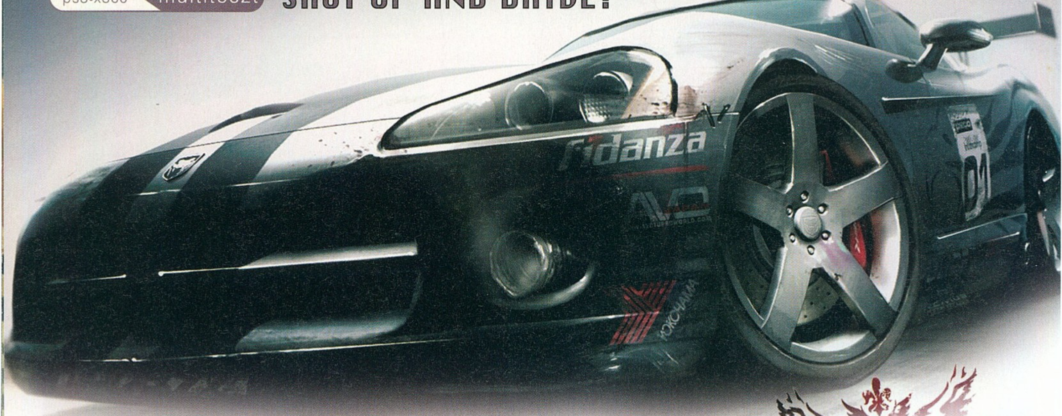
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS3	1 játékos (2-24 online) dd 5.1, 720p/1080i
X360	1 játékos (2-24 online) dd 5.1, 720p/1080i

✔ szép grafika, rombolható objektumok, rengeteg akció, szórakoztató multi
X bughalmaz, monoton küldetések, ötlettelen szingli kampány, online nélkül -1 pont

PS3 X360
8 pont

SHUT UP AND DRIVE!



RACEDRIVER GRID

Ebben a hónapban dupla öröm érte szerény személyemet, hiszen a Haze mellett a **Grid**ből is a saját példányomat tesztelhettem, vagyis nem kellett várni a review copy visszaadása után, hogy újra nyomulhassak velük. A *Codemasters* nevet ismerjük már jól, többek között Toca sorozat kapcsán, ami megnyugvással tölthet el sokakat, akik szerették a cég ótós'játékos termékeit.

A Grid amúgy annyira multiplatform, hogy a két nagykonzol mellett PC-n és DS-en is megjelent, és itt mondom el, hogy az X360 tulajdonosok már tölthetik is le a hamarosan megjelenő hibajavítást hozzá – ha nem Elite gépük van –, ami egyes merevelemez-szériáknál előforduló fagyási problémák ellen nyújt védelmet (de rossz ilyet leírni egy konzolos újságban). Ennyit a siránkozásról, hiszen nagy szerencsénkre a várakozás most nem csalódott fitymálással ér véget, amit azért sejteni lehetett a demók letöltése után már. Bár PS3-on picit aggódtunk, mert ez a demóverzió nem volt a helyzet magaslatán, ám az elején feltűnő „nem a végleges minőséget prezentálja" feliratot komolyan vették a fejlesztők, és a végtermék megállja a helyét az összehasonlításban! Külön öröm a nagymenőknek, hogy támogatva van a ma létező talán legkomolyabb kormány, a G25-ös is (PS3-on legalábbis), bár sajnos a kuplung pedált nem használhatjuk, mivel a Grid autóiban ilyen nem létezik – de más funkciót természetesen hozzárendelhetünk, és a váltót is kizárólag szekvenciálisan tologathatjuk fel és le. Mint ebből is már látszik, jelen termék nem igazán a szimulátor típust képviseli, bár hogy mi a videojáték szimulátor és mi nem, arról olvastam már rengeteg vitát. (Fehérnyúl barátnőm bár profi vezető, de a GT5P-ben kormánnyal sem találta realisztikusnak az utcai kocsikat, csak a versenygépeket, szóval én inkább nem szólok bele a sim versus arcade minősítésekbe a vezetési tulajdonságok alapján.)

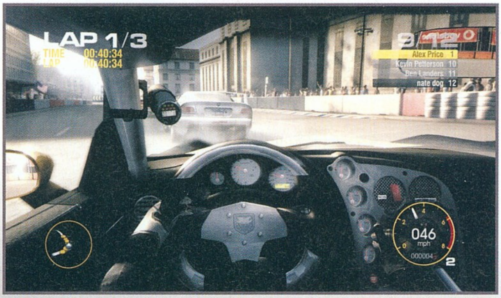
Azt viszont egyértelműen érezni, hogy jelen esetben nincs túlbonyolítva a játékmenet. A fő koncepciót a jól bevált karrierista haladás képviseli, miszerint csóró kezdő versenyzőből verekedjük fel magunkat tulajdonossá, szponzorokkal és saját pilótatárssal rendelkező versenyistállónkat igazgatva. Ehhez az út különféle pénzdíjas versenyeken keresztül vezet, amik meglepően sokfélék lehetnek, a ralin kívül szerintem mindenféle autót és módozatot felvonultatva, de természetesen szabadon is versenghetünk tét nélküli futamokon. Külön móka, hogy a játékban választhatunk rengeteg becenév közül, és ezután így szólít minket a manager kislány vagy a mérnökcsávó! Nálam könnyű volt a John kiválasztása, de egy Kázmér vagy Sanyi is találhat szimpatikus nicket magának.

Szóval a versenyek között alap a hagyományos futam, amiben majdnem mindegyik kocsiosztállyal indulhatunk mindenféle pályákon, amiken gyorsan kell menni és győzni – ez nem is igényel több magyarázatot. Kissé bonyolultabb a mai kor divatját képező driftelés, ahol ugye a csúsztatásos kanyarvételért vagy pörgésért kapunk pontokat. Ez is lehet pályaverseny, de van freestyle rész is, ahol egy nagy sík betonnégyzeten mutathatjuk be ezen tudományunkat. Tőlem sajnos távol áll ez a keringőzés, de aki szereti, az most örülhet, mert négyféle korcsolyázás is a rendelkezésükre áll. Természetesen lehet kombózni egymás utáni csúsztatásokkal, és kapunk egy kis jelzőt a képernyő aljára, amiben a kocsi kilengését követhetjük nyomon. Ettől eltérő a

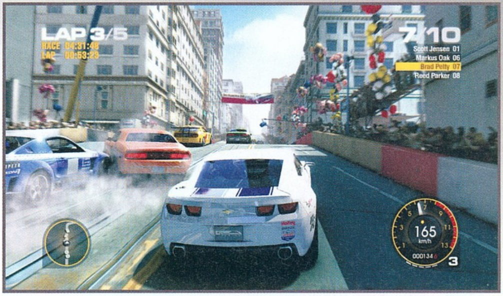




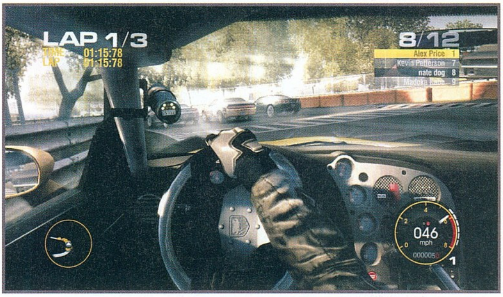












számomra újdonságként ható Touge, ami japán eredetű szócska és versenystílus, és tériszonyunkat teszi próbára ilyen keskeny, kanyargós hegyi utakon. Ezen küzdelmek jellemzője az, hogy a pályák szakaszokat jelentenek, vagyis nem körverseny zajlik, hanem fel és le mehetünk, valamint csupán két autó vív benne párharcot és óvakodnunk kell a másik taszigálásától. Ez nem kedvez az agresszív drivereknek, viszont magas fokon el lehet sajátítani a szűk fordulókat és a káromkodást. Ám mindezt elfelejthetjük a Touge éjszakai változatában, ahol azt csinálunk ellenfelünkkel, amit akarunk, és még ráadásként pár civil autó is feltűnik a semmiből a reflektoraink fényében. Ezeket szidtam eleinte, hogy rossz sávban mennek, de aztán rájöttem, hogy Japánban vagyunk... Oké, ezek eddig ilyen gyorsan lezavarható, tipikusan 3 körre kalibrált futamok voltak (természetesen lehet ötvenköröset is beállítani), ám az edzett ülőizmokkal rendelkezőknek az igazi csemegék az endurance versenyek lesznek, azon belül is az eredeti 24 órás Le Mans-i mazochizmus! Aki nem akarja egy egész napját az alfelén tölteni, annak jól jön a 12 perc és 24 óra között bizonyos lépésközökkel beállítható idő, ami viszont arányosan kezeli a napszakokat. Ezt úgy kell érteni, hogy mondjuk egy 12 perces akciónál fél perc számít egy órának, imigyen olyan 5 percnyi éjszakai vezetésben lehet részünk. Végül még egy klasszikust bepréseltek a lehetőségek közé, a roncsderbit. Itt az a szabály, hogy élve maradjunk és úgy nyerjünk, mint az közismert.

Nos, egyrészről jó, hogy ennyiféle versenyben nyomhatjuk ütközésig a pedált (gombot), viszont így az egyes versenyek nincsenek úgy kidolgozva, mint egy kifejezetten egy stílust felvonultató játékban. Kimondottan hiányoltam a boxutcát és a kocsik állítgatásának a lehetőségét. Csupán a nehézségi szintet és a vezetési segédleteket variálhatjuk, ám ezek beleszólnak a pénzes versenyeken nyerhető összegekbe is! A segédletek közé tartozik a (nehézségi szint beállításával összefüggő számú) Flashback funkció, ami eléggé vitatható módon lehetőséget ad arra, hogy a replay-ben visszatekerve a futamot egy adott helyről folytassuk újra, így korrigálva egy végzetes ütközést vagy kicsúszást. Ez nem új keletű találmány, találkozhattunk már vele más autós játékban is. Ezen kívül az összes beállításunk befolyásolja a nyerhető pénzünket, természetesen a kezdő vagy chicken vezetők kevesebbet fognak markolni, ha bekapcsolják a kipörgésgátlót, stabilizátort, könnyűre teszik a gépi ellenfelek okosságát és automata váltóval nyomják a témát. Sőt, az is jelent némi pluszt, ha belső nézetből vezetünk, ugyanis egy nehezítő opcióval a többi kameraállás letiltásra is kerül.

A karriermód viszont csak az elején ilyen kötött, ameddig össze nem szedünk annyi pénzt, amivel már a magunk urai lehetünk. Ekkor lehet szponzorokat felhajtani, autókat venni és eladni, versenytársat alkalmazni, és növelni a hírnevünket külön az amerikai, európai és japán régióban (még több pénz). És hogy mit jelentenek ezek a gyakorlatban? Egy valami eszméletlenül hangulatos és profin kivitelezett száguldozást! A pályák és az autók egyaránt hibátlanok minden szempontból, maximum az éjszakai versenyek fényszóróiba tudnék belekötni, hogy nem éppen életszerű fényhatásokkal rendelkeznek, de végül is ez sem fikaalap, hiszen a reflektor által megvilágított fényes felületek kis udvart kapnak maguk köré, az épületekben és az utcai lámpákban felkapcsolják az égőket, csak az árnyékok kezelésén javíthattak volna még valamit. A bénázások elmaradhatatlan büntetése is hozza a manapság elvárt szintet, járművünket minden oldalról rommá törhetjük, vagy éppen minket törnek rommá a többiek, legfőképpen az online ellenfelek. Gépjárművünk sérülése jól kihat a menettulajdonságokra is, hiszen öt részegység amortizációját követhetjük figyelemmel a műszerfal melletti lámpákon, és eléggé érezni is a hatásokat, például a kormányzás félrehúzásával. A törések látványosak, hangosak, sőt, egyszer egy terelőbója szorult az alváz alá, és olyan életszerűen csikorgott, hogy majdnem a székem alá néztem. De nem csak fizikai kontakt esetén történik károkozás, mert többször megfigyeltem verseny közben ütközéstől meglazult, spontán leszakadó szárazleprás alkatrészeket, hátsó terelőket, ilyesmiket. Az online állatkákat nem véletlenül emeltem ki, ugyanis netes versenyeken hiába örültem a jó rajtpozíciónak, pár kanyar után biztos, hogy a korláton vagy füvön találtam magam miattuk (mondom én mindig, hogy ne szidjuk a mesterséges intelligenciát, az emberek között hússzor bénábbakat találunk). Szerencsénkre lehet privát futamokat rendezni, ahova jelszavas belépő kell, és a játék jól kezeli a barátlistát is. Sőt, egy számomra megint csak újdonságnak ható szavazásos rendszerben még be is jelölhetünk notórius kamikaze játékosokat, kirúgásra! Ez a szavazósdi kétlépcsős különben, és azon a helyszínen és pályán zajlik majd a verseny, amire az idő lejártával a legtöbben voksoltak. Összesen egyszerre 12 pilóta vehet részt társas tevékenységben, és ügyesen kapaszkodhatunk fel a ranglétrán, valamint szerezhetünk értékes online pontokat (X360-asok szingliben 43, multiban 7 acsit tudhatnak magukénak ezer pont értékben). X360 kapcsán még azt jegyzeném meg, hogy a PS3 változat picit gyakrabban nyúl a képszinkron eldobásához a konstans sebesség megtartása érdekében, így nagyon ritkán a kép villanásnyi időre kissé megtörik, és a recék is valamivel jobban látszódnak a kontrasztos részeken, de ez a különbség rendes távolságból nézve a képet észrevehetetlen, pláne verseny közben. No igen, a verseny! A Grid erre lett kitalálva! Nincs tuning meg pöszmögés az autóval, hanem csak száguldás és a gyilkos sebesség. Ám a kocsik típusonként nagyon jól érezhetően különböző karakterisztikákkal rendelkeznek, ami pláne akkor tűnik fel, ha egy amerikai izomautó hintaágyából átülünk egy nyitott formaautóba, ami kerekes deszkaként stabil a kanyarokban. A bűneinket megbocsátó flashbacket leszámítva a játék arcade mivoltát meghazudtolóan élethű, hangulatos, jól kezelhető és rászokást garantáló, a visszajátszás meg egyenesen akciófilm színvonalat képvisel. A 3D-s nézők a városi pályákon integetnek és rémüldöznek, ha ütközünk, meg mintha páran egy nagy lófa...t mutattak volna be nekem drukkolásként.

A Griddel nagyot alkottak a készítők, és a casual, nem túlbonyolított vezetgetést némileg ellensúlyozza a karrierrendszer a saját vállalkozás nyitásával. Negatívumot vagy hiányosságot a már felsoroltakon kívül nem tudok mondani, számomra a játék stílusán belül teljesen profi kategória, a jelenlegi arcade autózás csúcsa. Kell neked, jobban, mint a Tibor nevű édesség! *szuggerál*

Dzson Fittipaldi

MARTIN BELESZÓL!

Próbáljunk meg egy kicsit elszakadni attól, milyen az életben autót vezetni. Hagyjuk figyelmen kívül, milyen a valós autóversenyzés. Közelítsük meg a témát játékos szemszögből: mi az, amit te egy autóversenyes programtól elvársz, ha leülsz elé? Az én listám így néz ki: legyen kellemes a látvány, jó a sebesség, tudjam elsőre úgy irányítani a kocsit, hogy legalább valami sikerélményem legyen, és ne dobjam el a gitárt már az első kanyarban, plusz adjon annyi kihívást, nyomja fel úgy a vérnyomásom, hogy amikor elsőként áthaladok a célvonalon, bele tudjak kiabálni a képernyőbe: nesze köcsög, ezt cumiztad. Szerintem a Grid egy ilyen játék. Papír Laudáknak – mint én – ideális, a Senna-palánták keressenek valami komolyabbat.

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

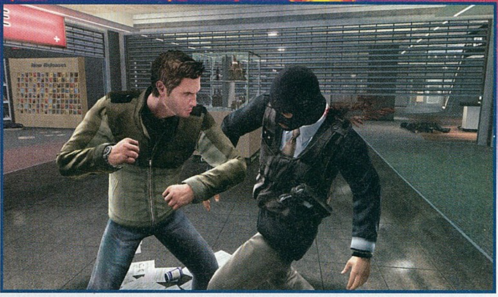
PS3 — 1 játékos (2-12 online), 720p, mentés 2298 kb

X360 — 1 játékos (2-12 online), 720p, mentés 2298 kb

✔ csúcs!
X nekem egy pici komolyság hiányzik azért belőle

PS3 X360
8.5 pont





A Bourne jelenség 1980-ban indult és egyfajta James Bond-szerűséggé nőtte ki magát, csak kevesebb nővel, még több árulással, és egy nagy adag amnéziával körítve. Robert Ludlum regénye, a Bourne-rejtély 8 évvel később filmadaptációt is kapott Richard Chamberlainnel, majd igazi hollywoodi produkció lett belőle 2002-ben, immáron a hüle'gyerek arcú Matt Damonnal a főszerepben. 2004-ben aztán a Bourne-csapdában izgulhattunk amnéziás, profi, gyilkos ügynökünkért. Végül idén 2008-ban újra izgulhatunk érte. Ahogy lenni szokott, egy sikeresebb filmből, amiben vérgőz és töménytelen akciójelenetek vannak, játékot kell csinálni. Így született meg a **Bourne Conspiracy**.

AZ ÖSSZEESKÜVÉS...

...ellenünk! Mert bizony kedves rajongók, Matt Damon buta arcát és buta hangját nélkülöznetek kell a játékból. Viszont cserébe kapunk egy normálisan kinéző karaktert viszonylag normális hanggal. Matt Damon hiányának ellenére még mindig Jason Bourne-nel vagyunk, a CIA bérgyilkosával. A sztori kisebb szabadsággal, de az első rész történéseit követi, miszerint a küldetésünk egy volt afrikai diktátor eliminálása Marseille-ben. Viszont, mivel a dolgok balul sülnek el, ezért mi kapunk egy golyót a hátunkba és mire magunkhoz térünk, azt se tudjuk, hogy fiúk vagyunk-e vagy lányok. Egy beültetett lézerpointer kalauzol el minket egy zürichi bankba, ahol nyomozni kezdünk. Később szunyókálnánk egy parkban, ám a rendőrök odajönnek és molesztálnak minket. Jason – mint Bud Spencer – szintén morcos, mikor felkeltik ezért a sz*rt is kiverjük a rendőrökből, amikor is hirtelen „flashbackjeink" lesznek, feltörő emlékek, amiket végig kell játszanunk.

LEGYEN HARC!

A bunyó lételeme a játéknak, annyit fogjuk ütni benne az embereket, hogy az ujjunk megfájdul majd tőle.

Persze ne várjunk csodát, hiszen a verekedés változatosságát két gomb adja, plusz az irányok variálása és a védekezés. Nem fogunk bevinni Killer vagy Ultra Combo-kat és nem fogunk gerinceket kitépni, de az biztos, hogy a verekedés a leegyszerűsítettség ellenére is látványos. Minden csata úgy indul meg, hogy rárohanhatunk az ellenfélre, ha van nála valami fegyver, akkor lefegyverezhető, aztán megindul a csetepaté. Komoly módszereket alkalmazhatunk a delikvensek „kihörgetésére", és ha az öklünk nem elég , úgy bizony miért ne használnánk a tereptárgyakat is? „Akikapjafejbecsapja" módon igen komoly sérüléseket okozhatunk egy-egy kezünkbe akadó tárggyal vagy közelünkbe eső ojjektummal' (fal, ajtó, asztal, stb...). Az effféle speckó támadásokat akkor kivitelezhetjük, ha a stamina mérőnk (mert az is van) egyik fakkja betelt a háromból, ekkor a megfelelő gombot megnyomva már intézzük is a sorsát szerencsétlen ellenfelünknek, mindenféle változatos és legfőképpen látványos módon. Ha az egész betelt, akkor speckó Takedown mozgásunk nemcsak ellátja az ellenfelünk baját, de még életet is visszatölt. A Staminát pedig úgy tölthetjük fel, hogy minél többször sikeresen megütjük az ellenfelünket.

Mint minden valamirevaló ügynöknek, természetesen van fegyverünk is, de a lelőhető emberek minimalitása miatt inkább ütni fogunk, ugyanis a játék megválogatja, hogy kire lőhetünk rá – ergo civilek, rendőrök kizárva, őket csak agyonverhetjük. Az mégiscsak humánusabb. Amennyiben viszont mégis rákényszerülünk az adok-kapokra akkor sem kell félnünk, mert a Gears of Warban megszokott irányítási metódus, illetve fedezékrendszer van jelen, persze kevésbé jól kidolgozva, viszont mindenképpen használható, így nem fogjuk elsírni magunkat, ha éppen nem verekedni kell.

FOLYTASSA ÜGYNÖK!

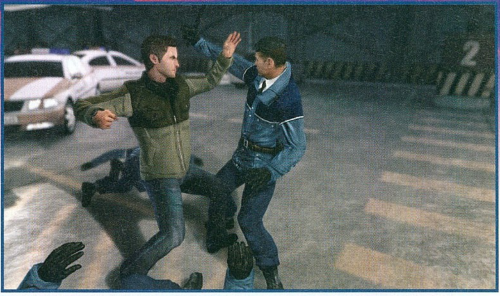
A játék tarkítva van még a God of Warból megismert „reakciós" jelenetekkel, amelyek például a vezetésnél, a bunyónál vagy éppen a lövöldözésnél jelennek majd meg. Ezeket, ha sikeresen, s jó időben nyomjuk meg a felvillanó gombot akkor egy látványos kis animáció lesz a jutalmunk, vagy az előnyünk növekszik

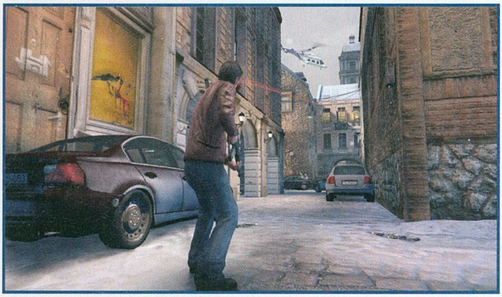














meg nagymértékben. Ha pedig bukjuk, akkor biztosan valami negatív fog történni. Gyerekesen könnyűek ezek szerintem, így nem kell félni attól, hogy elrontjuk és mega-nagyot szívunk. Említettem a vezetést, így is van, vezethetjük majd a már legendássá vált Minit. A pontból B pontba, „rázd le a zsarukat" féle küldetések várnak minket. A vezetéses reakciós okosságnak majd a jobb manőverezésben és a sebesség váltásban lesz nagy szerepe. Ez a rendszer már kissé elcsépelt, de itt most különösen jól megállja a helyét. Meg kell említenem még az úgynevezett Bourne-ösztönt, aminek segítségével a fontos tárgyak villognak és a következő célt is megláthatjuk. Használata nagy segítség, ugyanis minden szinten van feladatunk, amit végre kell hajtani.

AMI TETSZIK!

A gáma, mint sok más stuff mostanában, az Unreal 3 licencelt motorját használja, ebből adódóan a grafika pofás: nem kiemelkedően, de jól néz ki.

Rendben vannak a mozdulatok, a fizikai reakciók és minden kis képi beállítás, lassítás. Karakterünk örülhet, hogy nem Matt Damonről másolták, mert így normális kinézetet kapott és elhisszük neki, hogy gyilkos, csak most éppen nem dolgozik. Az ellenfelek: klisésen sok katona, sok ügynök, sok bandita, de ők is rendben vannak, a helyszínek viszonylag változatosak és, hogy nagyon szaki legyek a textúrákkal sincsen semmi gond. Nem úgy használták az U3 Engine-t mint a Turoknál, és azt hiszem ezzel sok mindent elmondtam.

A game maga vérbeli akciójáték. Az elejétől a végéig. Nincs unatkozás vagy bágyadt sétafikálás, csak kőkemény akció nonstop. A Takedownok és a Stamina mozgások nagyon feldobják az egész akciót, az ellenfeleink pedig nem hülye bábuk, akik arra várnak, hogy agyon verjék őket. Védekeznek, megtanulják a kedvenc mozdulatainkat, és ott tesznek keresztbe nekünk, ahol tudnak. Ezért érdemes sokat kombinálni vagy változtatni, mert ha „kiismernek", akkor szinte mindent levédenek. A bossharcok jópofák, és ami komoly, hogy a bossok is tudnak Stamina mozgásokat, tehát nem könnyítik meg az életünket az egyszer biztos. Jó érzés egy ilyen vadállat ügynök szerepébe bújni, igazi kemény csókák leszünk a játék közben.

MARTIN BELESZÓL!

Friss, érdekes, abszolút nem tucatjáték: olyan, mint egy Dragon's Lair 2008 – már ha ez az ősrégi cím mond neked valamit, kedves olvasó. Épít a gyorsaságra, a reflexekre, néha kissé kapkodós, néha nem tudod, hogy mikor játszol te, és mikor irányít a gép, szóval nem rossz, csak kissé szokatlan, tömény akció. Egyszer érdemes lenyomni, de rohadt rövid, és biztos, hogy nem állsz neki újra.

A sztori a visszaemlékezésekből és különféle dolgokból áll fel. Az, aki nem ismeri a Bourne köteteket vagy éppen a filmet, nagyon kellemesnek fogja találni. Aki szerette a filmeket, az Matt Damon nélkül is érezni fogja a tipikus Bourne hangulatot. A készítők belerakták a filmekből már ismert Handycam effektet, amikor kézzel veszik a jeleneteket. Itt ez úgy mutatkozik meg, hogy ha meglőnek, a kamera „berezeg", vagy ha éppen verekszünk ki-be zoomol. Roppant dinamikus az egész, és látványos is. A hangok mind elsőosztályúak. Úgy robban, csattan, kerepel minden, ahogy annak kell. A zenék a filmet idézik, a szinkronhangok pedig bár néha eléggé unottnak tűnnek, mégis a helyükön vannak.

ÉS AMI NEM..

A progi maga vérbeli akciójáték – ezt már mondtam. A legerősebb oldala egyben a leggyengébb is mert, monoton. Hiába a változatos Stamina Move-ok, meg a Takedownok, hogyha mindezek ellenére is csak ugyanúgy püfölöd az embereket több órán keresztül, mint ahogy azt az elején tetted. Hiába jó érzés kiismerni az ellenfeleket, ha egyszer kiismerted őket már nem jelent kihívást, persze ők is kiismernek, de ezt nem azonnal teszik. A másik meg az a tény, hogy egy idő után már frankón csak azért pofozod az ellenfelet, hogy láthasd a Takedown animációt. Sokaltam ezeket a reakciós eventeket is, zavart, hogy néha a semmiből jelentkezett egy ilyen reakciósdi „quick time event". Van olyan, hogy csak egy-két gombot kell megnyomnod, de előfordul az is, hogy többet. Ezek persze nem nehezek, de van, amikor a semmiből bukkannak fel és semmi nem utalt rá, hogy most neked reakciózni kell, csak egy halk füttyentés szóval résen kell lenni. Van olyan eset is, amikor csak egy kis energiát vesztesz semmi többet, ezekkel nincs is baj, mert az élet automatán visszatöltődik, ám van olyan, amikor teljes újrakezdés van, mert te nem számítottál rá. Nem lehet átugrani a fedezékeket... Miért? Agyonképzett ügynökök vagyunk, de nem tudunk átugrani egy 1 méteres tereptárgyat, de még egy 10 centiset se. Nevettem, mikor zacskókban meg kis táskákban akadtam el. Problémásnak tartottam a harcrendszeri hibákat. Ha valakivel karatézol, akkor azzal végig karatéznod kell. Nem ránthatsz elő egy stukkert, hogy gyorsan pontot tegyél a végére. Ez akkor kellemetlen, mikor a haverja ott áll mellette és ő már láthatóan megunva dolgot lepuffant. Nincs fedezékből fedezékbe mozgás, és a célzás is pontatlan. Az egész lövöldözősdi része valahogy kidolgozatlan, hanyag maradt.

PS3 SPY VS. X360 SPY

Multiplatform lévén azt kellene ide írnom, hogy a két verzió teljesen azonos.

Nem. PS3-on 5 gigát kell telepítenünk sajnos már az elején, de cserébe nem kapunk gyorsabb töltési időt, mint az X-es cimboránál. Grafikailag is az X jön ki jobban, hiszen itt az 1080p-s felbontás is lehetséges, míg PS3-nál csak 720p. A Sony konzolján gyakran hiányzik az élsimitás, mintha kispórolták volna, míg az X-es változatban semmi ilyen probléma nincs.

A PS3 javára legyen mondva viszont az élesebb kép és a szebb színpaletta. Egyéb eltérést nemigen láttam. Nem tudom megérteni, hogy egy ilyen bivaly erős gépre miért nem sikerül rendesen ráhúzni egy multi címet...

VÉGÍTÉLET

Minden rendben van. Ez egy akciójáték és nem is próbál meg más lenni. A témaválasztás a helyén van és a körítésre is csak azt tudom mondani, hogy eltalált. A játékidő tisztán olyan 5-6 óra. Nem túl sok, de mondjuk nem is egy Final Fantasy-ról beszélünk. Mindenképpen ajánlani tudom azoknak, akik már régóta vártak egy igazi akciódús játékra mindenféle megkötés nélkül.

Bár néhol elhanyagolt, mint például a lövöldözéseknél, az azért mindenképpen pozitív, hogy a többi akció kárpótol minket. Nem kell ide Matt Damon meg komoly reklámhadjárat, csak egy jópofa téma és kivitelezés.

Roxx

THE BOURNE CONSPIRACY

VIVENDI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3	1 játékos, dd 5.1, 720p
X360	1 játékos, 720p/1080p, dd 5.1, mentés 60 kb

✔ tömör akció, látványos mozdulatsorok
X logikai feladványok hiánya

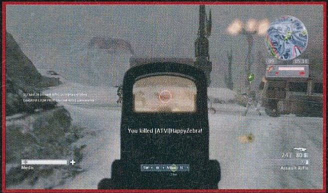
PS3 X360
7.5 pont

TOTAL BATTLEFIELD CONTROL?











Warhawk, Resistance, Call of Duty 4, Team Fortress 2, Rainbow Six Las Vegas 2, Unreal Tournament 3. Ez csak az utóbbi idők multiplayer móduszt előtérbe helyező játékainak közel sem teljes listája – és akkor még nem beszéltünk Lost Planetről, Metal Gear Online-ról, vagy a Battlefieldről. A **Quake Wars: Enemy Territory** egy ilyen közegben próbál érvényesülni, és talán ez utóbbihoz áll legközelebb, de technikai és egyéb részleteiben biztosan elmarad a soron következő trónkövetelőtől, a Bad Company-tól. Ami tény, a kiadók rendesen ráálltak az online játékra az utóbbi időben, és látványosan erőltetik a hagyományos történetes és osztott képernyős módival szemben. Így aztán nem csoda, ha az utóbbi időben mi is többet foglalkozunk a kérdéssel. Mindegy, hogy autós, TPS vagy FPS játék, ma már a produktumok felét sem tapasztalod ki világhálós kapcsolat híján. Mindezt alátámasztandó érkezett meg a legújabb, Enemy Territory alcímre keresztelt Quake epizód a két nagykonzolra.

Emlékeztek még a Quake 3 intro filmjére? Annak idején a leglátványosabb CG videónak tartottam. Most is van filmünk, ám korántsem annyira látványos. Lehet rajta filózni, de a Quake ma már nem az a név, ami egykor volt. Nem is igazán érdemes igazán ebből a címből kiindulni; az egykori sikerjáték ma már aligha ismerne magára. És ez még akkor is így van, ha ellenfeleink újfent a Strogg nevezetű faj lesznek. A Quake Wars a meglehetősen félresikerült negyedik rész és bénácska sztori után visszatért ahhoz, amihez talán a legjobban ért: a tisztán multiplayer alapú öldökléshez. Történet helyett botos single kampány vár, mely egy 12 különböző földi helyszínen folyó háborúba kalauzol el. A pályák kontinensek szerint vannak felosztva, amiket különböző játékmódokban tehetünk próbára, de azok között lényegi eltérést nem tapasztaltam.

Mi teszi különlegessé az Enemy Territory harcrendszerét? A játékban öt karakterosztály, vagy kaszt közül választhatunk, teljesen mértékben ez szabja meg a játékmenetet. Katona, orvos, mérnök, taktikai és felderítő egység – nyers fordításban, mert ennél azért többről van itt szó. A stroggoknál ugyanúgy megvannak ezen kasztok, persze tulajdonságaikban némileg elütnek az emberekétől. A Soldier, avagy Strogg oldalon az Agressorok hatékonyabban és több fegyvert használnak, ezen felül pedig a robbantásokhoz is nélkülözhetetlenek. Az Engineer/Constructor kaszt a mérnökök, ők felelősek minden jármű, vagy objektum megjavításáért, felépítéséért. A Medic/Technician az orvosok, velük a csatateret járva tudsz segíteni elesett bajtársaidon. A Field Ops/Opressor a taktikai egység, munkád inkább a többiek támogatása, mintsem a tényleges harc. Field Ops-ként légi csapást rendelhetsz, vagy lövegállást állítathatsz fel a terep különböző pontjaira. A Covert Ops/Infiltrator elemek a felderítők, behatolók; hackerek. Kevés, de fontos feladataid lesznek őt választva.

A játékmenet érzékeltetéséhez álljon itt egy szokvány küldetés leírása. A cél az ellenfél információs bázisának meghackelése. A bázis a pálya túloldalán, az épületek belsejében található. A cél tehát benyomulni az ellenséges területre, és apránként elfoglalni azt. Ehhez előbb meg kell építeni a hidat, amihez mérnökök kellenek. A kész hídon át kell vezérelni az MPC-t, ami folyamatos tűzerőt emészt fel. A központba vezető utat csatornák zárják el, ezeket be kell robbantani a katonák segítségével. A hackelés végül a Covert Ops feladata lesz. Minden egységre valahol szükség lesz a csata folyamán. Részletesebben a karakter bemutató videóban láthatsz további példákat az egységek működésére.















Az elgondolás jó, de a valóságban ez nemigen működik. Lelőnek, de a segítség nem érkezik időben. Megszerelnéd a járgányt, de közben ötször lelőnek – hisz semmilyen védelmet nem kapsz, hiába szólsz be a csapatrádión fedezékért. Mi a gond? Maga a játék nem reszkírozza a játékosokat, hogy közösen, csapatmunkával oldják meg a missionöket. Mindenki megy, darál kasztjától függetlenül. Márpedig a Quake Wars taktikát igényel, összehangolt, tudatos csapatjátékot.

Ha valaki orvosért vagy mérnökért hív, azt egy felvillanó ikon jelzi a térképen. Innen tudod meg, hogy épp merre akad dolgod. Nehéz azonban elképzelni az önzetlen játékosok garmadáját, amint épp azt lesik az ellenség vonalainál, hogy kinek mire van szüksége. Neten konkrétan egyszer sem érkezett segítség ilyen szituációban. Világos, ki akarna orvost játszani, ha katona is lehet? A helyzet faramucisága, hogy botos AI-val jobban ment minden, mint élő emberekkel játszva.

ELLENSÉGES TERÜLETEN

A jobb analóg kar lenyomásával adsz ki utasításokat, ez egyfajta quick chatként is funkcionál, ami ha több kifejezést tartalmazna, egész jó kis funkció lehetne. A bal bumperrel/L1-gyel válogathatsz eszközeid közt a karakter specifikus menüben. Field Ops-ként pl. lőszert vihetsz, Medic-ként életerő csomagokat oszthatsz szét a harcmezőn.

A Quake Wars több tekintetben is igen szigorú, nem mai standardokhoz igazított game. Nincs ám energia-visszatöltődés, amit levettek tőled, annak már annyi. Rádión kérhetsz egészségügyi pakkot, és reménykedhetsz, hogy megérkezik idejében. Idetartozik, hogy ha földre kerülsz, még nem halsz meg véglegesen. Ilyenkor vagy vársz a dokira, vagy a következő csapattal berepülsz újra – hiszen a küldetések során mindig egy ejtőernyővel dobnak le a frontvonal közelébe.

A gyalogos öldöklés mellé ma már természetesnek mondható géppark is járul. A kis buggyk és nagyobb terepjárók mellett tankok, sőt repülő egységek is járműként szolgálnak, a stroggok oldalán pl. az Icarus nevű hátra szerelhető rakéta röpít minket a magasba. A fegyverarzenál ellenben nem mutat fel semmi különöset, a szokásos kacatok, sőt az Assault Rifle pl. a helghastok narancssárga célzókás fegyverére emlékeztet. A leghalálosabb kétség kívül a légi támadás bevetése, amelyet Field Ops-ként (vagy Strogg oldalon Opressor) rendelhetsz elő egy kijelölt területre.

A fejlődési rendszer se maradt ki a játékból. Harc közben hasznos tulajdonságainkban haladunk előre (gyorsabb futás, golyóálló mellény, stb.), valamint plusz fegyvereket kapunk. A meccsek végén a legszerteágazóbb kimutatást kapod, ahol a találati pontosságon túl, a különböző egységek szereplésén át hogy ki mennyit fejlődött a harc során, minden megtalálható.

Az anyaggal játszva végig az az érzésem volt, és talán ez a leírásból is kitűnhetett, mintha csak egy realtime stratégiával játszanék FPS köntösben (még az is megfordult a fejemben, hogy a készülő Halo Wars mintájára nevezték el így). Az biztos, hogy az Enemy Territory nem kifejezetten Quake-es erényeket csillogtat. Legalább annyi taktikai érzék kell hozzá, mint amennyi hagyományos FPS ügyesség. A sokféle hadviselésből adódóan (habár azért annyira lényeges differencia nincs közöttük), a járműveknek köszönhetően, és a nagy pályáknak köszönhetően van egy jó háborús atmoszférája, ami ha megadod neki az esélyt még akár nagyot is durranhat, de az anyag finoman szólva sem egy nagy szám. Meglátszik rajta a PC-s múlt, még ha ezért sokan fejemet is veszik. Az a kis konzolos kisördög soha nem kopogtat be, nem tölti fel élettel a helyszíneket, azok megmaradnak ugyanolyan sivárnak mindvégig. Van ugyan valami diszkrét bája, de azt szerintem kevesen fogják értékelni.

A pályák minden általam látott múltis játékhoz képest is nagyok, és ha van erénye a játéknak, hát mindenképp ez. Viszont annak, hogy igazán jól működjön a csapategység, érzésem szerint pont a nagy kiterjedésű pályák szabnak gátat. Ekkora pályák bőven elbírtak volna még több embert, és kevésbé lineáris missziókat. Így mindenki csak rohangál meglehetősen szétszórt alakzatban, a következő egység útban van, de sokuk már az út felénél meghal. Nem csoda, hogy egy átlag menet 20 perc körül van.

A készítők valószínűleg egy kötetlen, nagyszabású emberek vs. stroggok háborút akartak létrehozni, és némileg érthetetlen, hogy technikai eszköztárukból miért csak ennyire futotta. A játékkal ugyanis ez a legnagyobb baj. Minden, de tényleg minden adott egy nagyszerű csatározáshoz, de hiába, ha egyszer az anyagnak nincs meg az a vonzereje, hogy a játékosok valóban a feladatukra koncentráljanak. A legnagyobb multiplayer anyagokban az ember képes halálosan komolyan venni, hogy egy a harc és egy a cél, itt meg mindenki csak rohangál. Mert az iramra, arra nem lehet panasz.

Az egésznek olyan túlhaladott jellege van. Az ember várná, hogy biztos lesz valami, majd biztos beindul, de ez csak ennyi. Hanyag textúrázás, és sivár, semmitmondó, abszolút funkcionális grafika, mintha épp csak annyi lenne a lényeg, hogy felismerhetők legyenek a terepviszonyok. Semmi jellegzetesség a pályákon, egyszínű, egyhangú terepek, épületek és folyosók; minimális gondot fordítottak a dizájnra, vagy annyit se. Egyszerűen ez a game semmivel nem kápráztat el minket.

12 pálya, de minimális eltérés van köztük: az egyik homokos talajon játszódik és derült az égbolt, másutt vöröses árnyalatok dominálnak, megint másik egy vízpart mellett foglal helyet. Kiemelni is nehéz lenne bármelyiket. A kontinensek jellegzetességeit azért minimálisan magukon viselik, pl. az afrikai pálya sivataga, vagy az Area 52 Észak-Amerikában. De nem ez a lényeg. Ezek a szó legszorosabb értelemben véve, csak mapek. A pályák kialakítására viszont nem lehet panasz: nagyok, ámde mégis gyorsak, taktikusak, de mégis gyilkosak. A játszhatóság is rendben van, a célzás pontos, az AI állítható skilljei révén is hasznos csapattársnak vagy éppen jó ellenfélnek bizonyul.

A pontszámot végül az indokolja, hogy a Quake Wars a stílusában egyedi élményt nyújt, és emellett a hibái abszolút megszokhatók, vagy egyáltalán nem lényegesek. Minthogy a Killzone esetében anno, itt sem arra figyelsz, hogy a terep milyen részletességgel jelenik meg előtted (főleg, hogy itt laggolás vagy bugok alig vannak), hanem a játékélmény dominál. A Quake Wars pedig játszható, és megfelelő közösségben jól játszható.

Veterán, érettebb játékosoknak ajánlom, akik nem a grafikát és az észnélküli lövöldözést keresik egy játékban. Nem kizárt azonban, hogy idővel ők is ráunnak.

Bixbite

MARTIN BELESZÓL!

Akárhogy is nézem, játékfejlesztőként nagyon merész húzás ma, 2008-ban olyan muliplayer alapú játékot piacra dobni, ami nagymértékben épül az összehangolt csapatmunkára. A PC-s WoW jó példa ide: a kezdetben alapvetően „guild munkán" alapuló MMORPG egyre inkább nyalja a szinglizést erőltető előfizetők alfelét, és szolgálja ki – kényszeredetten – igényeiket. Az autóversenyekben nem tudsz egy épkézláb kört menni online, mert az elmebetegek szembe jönnek. Az FPS-ekben téged lőnek a csapattársaid. Most komolyan, újra divatba jön Rambo? Sikerélmény-hajhász Rambo online 25 magányos főhőssel?

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ACTIVISON
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS3 — 1 játékos (2-16 online), 720p

X360 — 1 játékos (2-16 online), 720p

✔ gyors iram, taktika és csapatjáték
X sivár, száraz körítéssel

PS3 X360
6.5 pont



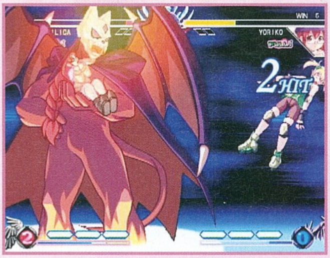












A majd kétszáz produktumos portfolióval rendelkező Atlus igazi csodabogár a videojáték kiadók között. Ami közös pont szinte minden kiadott alkotásukban, az a kommersz trendek maximális elutasítása. Láthattunk tőlük taktikai-RPG alapvetéseket (pl. Stella Deus, Disgaea), kitűnő japán szerepjátékokat (Shin Megami Tensei és Persona sorozat), de foglalkoztak kaland-, akció-, sőt még focijátékokkal is közel húszéves fennállásuk alatt. Mivel rendre piaci réseket céloznak meg, így általánosságban kijelenthető, hogy a legtöbb Atlus játék újításokat tekintve megelőzi, grafikáját tekintve pedig masszívan elmarad korától – az európai piac pedig a legritkább esetekben vevő csak az ötleteikre (így az **Arcana Heart** megjelentetése sem szerepel jelenleg a terveik között). Talán nem véletlen az sem, hogy a mai napig jelennek meg játékaik PS2-re, hiszen mondanivalójuk még mindig van, és mivel fejlesztőként is tevékenykednek, az évek alatt valószínűleg felhalmoztak annyi tapasztalatot, hogy csökkentett költségek mellett is tudják hozni a régi generációra ma is joggal elvárható színvonalat. Az Arcana Heart nem az Atlus belső fejlesztése, mégis tökéletesen illenek rá a fentiek. Egy Examu nevű cég játéktermi gépekre készítette el az eredetijét még 2006 végén, majd a sikerre való tekintettel rekordidőn belül egy „Full" alcímmel ellátott folytatást (rossz nyelvek szerint a képességek balanszolását tartalmazó patch-et) is hozzácsaptak a következő évben, végül ezt a kettőt portolták PS2-re.

RETRO ÉRZÉS

Az Arcana Heart, ahogy az a mellékelt képekből is jól látszik, egy klasszikus kétdimenziós verekedős játék, aminek ha azt írták volna a dobozára, hogy Guilty Gear 46, akkor gondolkodás nélkül elhinnénk ezt neki, és nem csak azért, mert annak a szériának is az Atlus a kiadója. A kézzel rajzolt csodaszép hátterek előtt mozgó szereplők mintha egy animéből léptek volna elő, színesek, egyediek és a valóságtól teljesen elrugaszkodottak: nem csodálkoznék, ha a karakter-dizájner ugyanaz lenne, mint a Guilty Gearnél. A hasonlóságok még szembetűnőbbek, ha megnézzük a mozgás-animációkat: szeretjük a retro hangulatot, még inkább a 2D-ben tündöklő verekedős cuccokat, de azért enyhén szólva is igénytelen túlzás 2008-ban három-négy fázisú mozdulatokat eladni, ezen azért minden technológia túlnőtt az elmúlt évek során. Ha ütök egy horgot, akkor az legyen folyamatos, ne úgy álljon össze a kép, hogy a karakter guggol, kinyújtja a karját és visszaáll a kiinduló pozícióba – a Mortal Kombat első részeiben még elnéztük ezt, ma már nem. A játék igyekszik ezt a hiányosságot a rendkívül gyors játékmenettel ellensúlyozni (bár perverz vélemények szerint így is túl lassú) és elfedni, hiszen a 32*32 pixeles felbontású, négyfázisú animált gifek is hitelesek voltak egykor. Igen, egykor. Persze már hallom is kötözködő hangokat, hogy ki figyel ilyen apróságokra, ha maga a harc szórakoztató, és ezzel egyet is tudok érteni, mivel a harc valóban szórakoztató, csak szinte semmi olyat nem nyújt, amit a zsánerben ne láthattunk volna eddig százszor.



TÖBB BOSZORKA VAN

Ami első pillantásra érdekesnek tűnik a játék koncepciójában, hogy kizárólag női karakterek között választhatunk. A „női" szó használata persze túlzás, hiszen a legidősebb sem lehet 14 évesnél több első ránézésre, másodikra pedig inkább 12-re módosítanék, bár az egyiken mintha láttam volna melleket is. Kislány, nagylány, iskoláslány, ninjász, démonka, rolleres csaj, miniboszi – meglehetősen széles a merítés. Szóval itt vannak nekünk ezek a kis boszorkányok, akik egyedüliként képesek parancsolni az elementáloknak. Itt jön az első csavar, ugyanis a hagyományos karakterválasztás itt kiegészül azzal, hogy kell

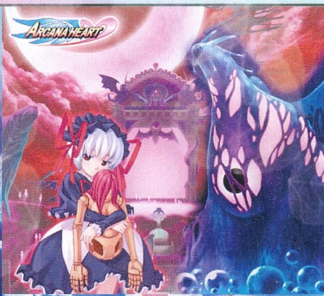
























választanunk egy úgynevezett „arcanát" is, aki segít minket a harcok során. Ezek mindegyike több speciális mozdulatot is biztosít a lányoknak, de jó WoW-os kifejezéssel élve még be is buffolja őket, tehát olyan passzív pluszokat kapnak, amik segítik őket az összecsapásokban, pl. az ütéseik blokkolhatatlanok. Mivel minden arcana kombinálható minden szereplővel, ezért lehet számolgatni a mozgáskombinációkat: óriási szám fog kijönni és ez önmagában biztosítja a változatosságot, valamint ezen keresztül a szavatosságot. A speciális mozgások első lekérésekor jön az első pofon, a készítők ugyanis még arra is lusták voltak, hogy a menüben lecseréljék az „A", „B" és „C" kiírásokat a dual shock megfelelő gombjaira. Nem baj, meg lehet szokni. Úgyis el kell vonatkoztatnunk attól, hogy egy gomb lenyomásával egy bizonyos hatást fogunk elérni, szó nincs arról, hogy van alsó-felső ütésünk és rúgásunk, az elérhető alapmozgások ugyanis karakterenként teljesen eltérnek egymástól, nem is beszélve az adott környezettől és szituációtól. Hatalmas szerepe van a megfelelő időzítésnek és a kombinációk precíz bevitelének: ha ügyesek vagyunk, a csillagos égig felüthetjük az ellenfelünket (a helyszínek sokkal inkább vertikális, mintsem horizontális felépítésűek) vagy egy jól időzített megszakítással teljesen megfordíthatjuk a csata állását. Ahhoz azonban, hogy erre képesek legyünk, rengeteg gyakorlásra lesz szükség, az Arcana Heart ugyanis nem jutalmaz könnyen és főleg nem bőkezűen, hosszú órákon keresztül kell gyakorolnunk minden mozdulatot, és itt nem csak a kombinációkra gondolok, hanem a legegyszerűbb szituációkra is.

Két különböző mércével találkozhatunk az interface-en. Az egyik az automatikusan töltődő homing meter, ami főleg a levegőben történő ütésváltásoknál hasznos, ugyanis ha valakit jó messzire vagy magasra ütöttünk (f)el, akkor egy gombkombinációval követni tudjuk, tehát azonnal mellette termünk és onnan tudjuk folytatni a cséplését. A másik csík a super meter (te jó ég, hogy találják ki ezeket a neveket?), ebből leginkább veszíteni fogunk, ugyanis minden alkalommal csökken a mérete, ahányszor választott arcanánk valamely képességét használjuk.

TÉNYLEG NEM EURÓPÁNAK VALÓ

Összegezzünk, kinek is szól az Arcana Heart: ha szereted az animéket, hajlandó vagy órákat eltölteni gyakorlással az első nyert csata előtt, nem riadsz vissza a tíz éves grafikától, látens pedofil hajlamaid vannak, nem halkítod le minden idők egyik legidegesítőbb zenéjét, hajlandó vagy más kontinensekről rendelni, nem zavar, hogy nincs rejtett karakter és hogy a három játékmód között alig van különbség, akkor az Atlus üdvözletét küldi, ugyanis benne vagy abban a két európai emberben, akit megcéloztak. Mert én ugyan valóban tudok nyitott lenni, szeretem a régimódi játékokat és a meghökkentő próbálkozásokat, de el nem tudom képzelni, hogy 2008-ban mennyire lehet szűk az a piaci rés, ahova cikkünk tárgyát szánták. Valószínűleg nem lehet véletlen a 30 dolláros nyitóár, mint ahogy az sem, hogy jó eséllyel soha az életben nem fog megjelenni nálunk. Akik ismerték a játéktermi verziót, azok csalódottan jelezték, hogy a játékmódok közül néhányat kimetszettek a készítők, és ezek hiányát a minimális megnyitható extra (állóképek, videók és a csodás soundtrack) a legkevésbé sem képes pótolni.

Mi áll a modern játékfejlesztés kiskátéjában? Célozzunk meg minél szélesebb rétegeket, legyen a játékosoknak gyors sikerélménye és inkább intenzívebb, de rövid játékokkal próbálkozzunk. Az Arcana Heart készítői valószínűleg a fejlesztés első napján dobták ki a kiskátét a p****ba.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Totál tipikus 2D beat'em up, kompromisszumok és mellébeszélés nélkül. A kiscsajok édesek, a JPOP soundtrack verihepi, az animáció mindenféle sallangtól mentes, a teljes panton színskála mondhatni kiömlik a képernyőből. Nem kell ebben mást keresni, mint ami valójában: az Arcana Heart a hardcore oldschool bunyós játékok animés ágának esszenciája. Egy igazi Vadmacskakommandó, Tokyo Mew Mew Power – fel is dobok hozzá egy plüss cicafület! 8 pont, csókolom.

ARCANA HEART

ATLUS / EXAMU
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos,
memóriakártya 8 mb (42 kb)

✔ még mindig jelennek meg ps2-re játékok
✘ tíz éve talán újszerűnek számított volna

7 pont

MANA ÉS KÉMIA












A mai JRPG-t szerető embereket akár két táborra is fel lehetne osztani. Az egyik csoportba tartóznak azok, akik szeretik a Nippon Ichi vagy Gust játékait, a másik csoportba pedig azok, akiket a hideg ráz, ha csak meglátnak egyet. Azt azonban mind a két csoport tudja, hogy mi jellemző egy NIS anyagra, mi a japán cég receptje. Először is a mangás/animés stílus, a 2D-s grafika, a kissé egyszerű, mégis kompakt történetek, valamint a kimunkált tárgykészítő és harci rendszer. Az Atelier Iris óta így néz ki egy NIS/Gust program és ezzel nincs is baj. Jelen tesztünk tárgya, a **Mana Khemia** is ezt a receptet használva készült. Ez tesztelési szempontból kezd kissé frusztrálóvá válni, mert olyan érzés kerít folyton hatalmába, hogy bizonyos dolgokat már sokadszorra írok le. Akik szeretik az ilyen anyagokat és olvassák a teszteket itt a magazinban, azoknak nehéz bármi újdonságot elmondani az MK-ról, mert a játék szinte prototípusa a már ismert sablonnak. Fel is merült bennem, talán itt lenne az ideje változtatni, újítani. Mindez azért lenne szükséges, mert ha lassan is, de egyre inkább elszürkülnek a NIS anyagai. Szó sincs minőségi esésről, de azért mégis úgy tűnik, hogy egyre kommerszebbek a cég játékai, mivel több, mint öt éve ugyanazt a színvonalat adják. Voltak ettől a szinttől kis mértékben gyengébb vagy épp jobb játékaik is, de radikális váltást nem mertek vállalni. Pedig még a 2D-t sem kellene hanyagolni, elég csak megnézni az Odin Sphere-t és világossá válik, van még hova fejlődni. Én persze nagyon örülök a cég kitartásának, és hogy nem hagyják cserben a PS2-őt, de kérdés: mi a cél? Lehet, hogy a gép továbbra is megmarad, mint a 2D-s J- és SRPG-k célterülete? Ez boldoggá tenne, de azért valószínűtlen. De hagyjuk is a fejtegetést és nézzünk meg, mi lapul a Mana Khemia belsejében.

Mindenekelőtt talán a világról és a történetről kell pár szót ejtenem. Az MK ugyanis nem csak azok számára lesz ismerős, akik találkoztak a cég valamely korábbi alkotásával, de az Atelier Iris rajongóknak is. A program gyakorlatilag egy az AI-hez hasonló – vagy épp alternatív – világba vezet el minket. Ezért aztán lesznek ismerős helyzetek, szörnyek (punik megint vannak!), sőt maga az alkímia rendszere is az AI-t idézi. Nem túlzás, ha azt mondom, a játék egy AI részként is elmenne, nem is értem, miért adtak neki új címet? A főhős ezúttal egy Vayne nevű fiú, aki egy híres alkimista fia. Szegény több éve árván maradt, azóta a legjobb barátja és egyben manája – azaz varázslénye – Sulpher, aki egy macska képében éli életét. Egy napon furcsa ember keresi meg Vayne-t azzal, hogy világ leghíresebb mana- és varázsképző akadémiája szeretné, ha fiú a sorait erősítené. Vayne vonakodva, de igent mond, és ez a döntés később nem várt következményekkel jár majd. Először is meg kell felelni az iskolai életnek, ami nem lesz könnyű, mert a fiú eddig a társadalomtól elzártan nevelkedett. Másrészről nem várt ellenfelek is nehezíteni fogják főhősünk életét. A sztori nem túl eredeti, sőt egyes elemei kifejtetten emlékeztetnek a Harry Potterre, sőt a Persona 3-ra. Nem szeretnék poénokat lelőni, de majd menet közben meglátjátok mire gondoltam. Szerencsére a dramaturgia van annyira ügyes, hogy szép csendben adagolja a fordulatokat, mely tényleg elég meglepőek lettek. Egyébként











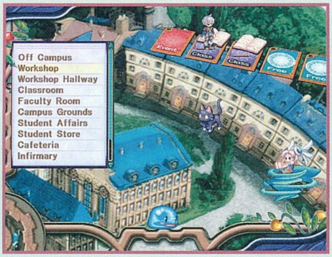














a történet kissé gyerekesre sikeredett, főleg az elején. A játékban, ahogy majd kiderül a tesztből is, meghatározó az iskolai környezet, ami miatt talán inkább a fiatalabb játékosokat céloz meg a program. Nekem emiatt voltak problémáim, főleg a karakterekkel. Már megint fiatal, mégis személyiségüket nézve koravén hősöket kapunk. Számomra nehezen emészthető volt a sztori, mert nem tudtam igazán kivel azonosulni. A főhős kissé antipatikus volt, a lányok infantilisek, az idősebb szereplők sablonosak. Pedig egy JRPG-nél a legfontosabb, hogy bele tudjuk élni magunkat a helyzetükbe, azonosulni tudjunk velük. Ez most itt kevésbé működött, mint más NIS-es anyagoknál. Elgondolkodva ezen, be kell látnom, a többi NIS játék sem több ennél, talán arról van szó, amire az elején is utaltam, azaz kissé megcsömörlöttem ezektől a stuffoktól mostanában.

A játékmenet remek módon ötvözi magában az AI és érdekes módon a Persona 3 tulajdonságait. A legérdekesebb, hogy a történet haladása szétválaszthatatlan az iskolai élettől. Ez azt jelenti, hogy az iskolában kurzusokat kell felvenni, melyek küldetéseknek felelnek meg. Egy héten mindig meg kell oldanunk néhányat. Hogy épp mennyit, azt a képernyő tetején a Class résznél láthatjuk. A cél elérni az Event részt, amikor tovább fog gördülni a történet kereke. Ez a típusú játékmenet már az AI3-ban is megvolt, bár ott csak szimplán küldetéseket kell elvállalnunk. Az MK metódusa annyival jobb, hogy kellemesebb, életszerűbb a körítés.

Meg kell mondjam, ez a fajta játékmenet meglehetősen egyszerű. A készítőknek sem kell annyira fáradni vele, csakhogy ez meglátszik a végeredményen. Egy hardcore RPG-snek túl lineáris a program, legalábbis az elején. Csak csináljuk a feladatokat, azokra megkapjuk az értékelést, aztán jönnek a történetet mesélő részek. Az értékelés nagyon egyszerű (A, B, C, stb. szintek vannak). Még szerencse, hogy az értékelések, illetve az elvállalt feladatok sorrendje és sikere hatással vannak a megnyerésre! Összesen 8 végkifejletet lehet elérni, ami azért nem egy elhanyagolható pozitívum. Szerencsére nem szükséges ehhez nyolcszor végigmenni a játékon, csak ügyesen menteni bizonyos pontokon, akkor könnyebben előcsalhatjuk őket. Arra érdemes figyelni, hogy egy kurzus felvétele után azt már nem lehet leadni, tehát megfontoltan válogassunk a feladatok között. Igyekezzünk minél rövidebb idő alatt megoldani a feladatokat, akkor nagyobb az esélyünk a jobb szintre és a változatos küldetésekre. Az eltérő megnyerések miatt, és a hozzájuk vezető út változatossága okán, a game elején tapasztalható linearitás is megbocsátható. Nem beszélve arról, hogy a későbbi fejezetekben a szabadidőnkben szép számú plusz feladatot és küldetést is találhatunk. Bár ezek elég sablonosak – melyek miatt hosszútávon kissé unalmas lehet a program –, mégis a harcok és a tárgykészítés felhúzzák a programot.

A küzdelmek az AI-ban megszokott módon mennek. A képernyő felső részén láthatjuk ki mikor fog jönni, alul pedig tölthetjük a Burstöt, amivel speckó támadásokat lehet elsütni. Nekem ezek a küzdelmek még mindig nagyon tetszenek, mert egyszerűek, mégis pörgősek és látványosak. A harcokban azonban képtelenség boldogulni, ha nem használjuk a már ismert szintetizálást, melynek rendszere itt is megvan. A lényeg, hogy több tárgy felhasználásával készíthetünk új eszközöket, varázstárgyakat, gyógyításokat, stb. Nagyon tetszett a fegyver és felszerelés fejlesztése (a Grow Book résznél érhető el), ez is a szintetizálás elvére épül. A harcok alatt összeszedet AP-vel, illetve bizonyos tárgyak megszerzésével új képességeket és tulajdonságokat tudunk tárgyainknak adni. Ezzel erősíteni tudjuk nem csak felszereléseinket, de magunkat is. Ez a rész kissé a FFXII rendszerére emlékeztetett, hasonló hálószerűen vannak elrendezve a tárgyaink és a hozzá tartozó tulajdonságok. A fejlesztési metódus bejött, azt hiszem könnyebben érthető és kezelhető, mint az AI-ban, nem kell fél órás tutorial részeken átverekednünk magunkat, amiből egy szót sem érthetünk. Egy apró dolog nem tetszett: nem jó, hogy sok múlik a szerencsén (gombokat kell nyomogatni) a tárgykészítésnél. Ezzel változatos tárgyakat lehet ugyan előállítani, de kissé kiszámíthatatlanná teszi a rendszert.

A grafika, ahogy már utaltam rá teljesen NIS színvonalú, 2D-s szépség. Semmivel sem rosszabb, mint a korábbi anyagok, talán csak a karakterek nagyobbak egy kissé, ami miatt jobban néznek ki. Grafikai szempontból még a harcok igazán jók, mivel látványos effektparádéban sem lesz hiány. A grafika összességében látványos és stílusos, még ha van ennél jobb is. Külön kiemelném a hangulati szempontból kiválóan sikerült zenéket. A készítők bár ragaszkodtak a tipikusan japán dallamokhoz, mégis gyakran előkerülnek a klasszikus hangszerek, mint a fuvola. A program így nagyon kellemes, érzelmes hangulatot ad. Természetesen a Nis-re oly jellemző japános humor is elmaradhatatlan része a programnak, az elmaradhatatlan japán szinkronnal. Az egyetlen komolyabb hibája, ami minden Nis anyagnak felróható, hogy nem próbál kitörni a már felállított keretek közül. Talán kicsit merészebbnek kellett volna lennie az alkotóknak, komolyabb, összetettebb történetre lett volna szükség. Igazából a hiányosságok ellenére is elégedett voltam az MK-val. Egy kellemes színvonalú, jól játszható anyagot kaptunk, mely tartalmas és hangulatos, jól illeszkedik a cég imázsába. Persze ha eddig nem szeretted a Nis anyagokat nem ez lesz az a játék, amivel megkedveled őket, de máskülönben érdemes megszerezni. Én örültem ennek a programnak, és csak remélni tudom, hogy a cég továbbra is ki tart a PS2 mellett. Ennek egyelőre vannak jelei, amit az is bizonyít, hogy Japánban már megjelent a MK második része, mely 15 évvel fog az első után játszódni. Reménykedjünk, hogy készülni fog belőle angol verzió is, mert engem ez az első epizód meggyőzött, hogy érdemes lesz megszerezni.

V. Miki





MARTIN BELESZÓL!

Vannak esetek, amikor a kevesebb néha több, és ez most – szerintem – nagyon jól sült el ebben az új Gust játékban. Nem zavar, hogy hasonlít a többihez, nem zavar, hogy nem váltja meg a világot, sőt, ha mondjuk kimaradt volna belőle a tárgyszintézis, akkor is élvezném. Kellemes hangulatú, nyugodt JRPG, a többféle befejezés pedig nagyon fain extra. Vicces, nem vérkomoly, szórakoztató, jól játszható – ilyen kéne a nagygépekre is… sok.

MANA KHEMIA

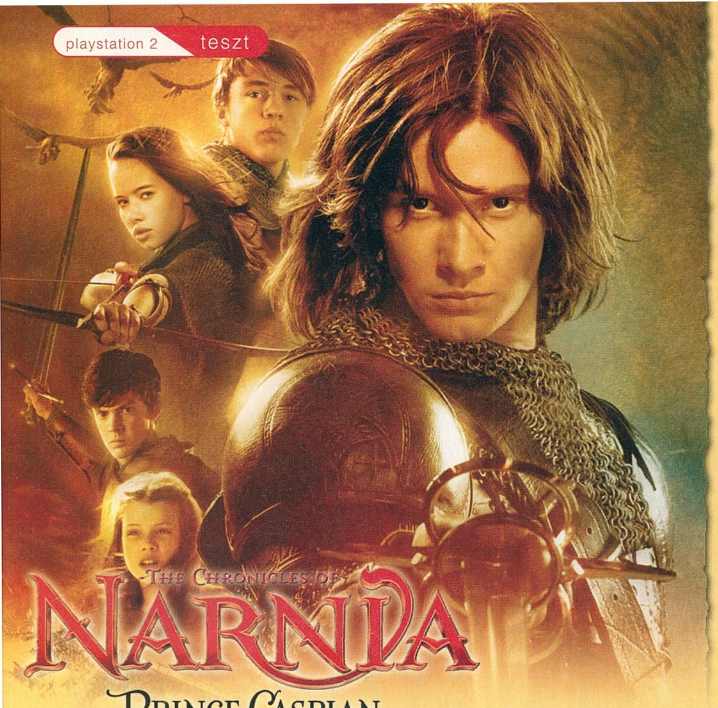
NIPPON ICHI / GUST
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos,
memóriakártya 8 mb

✔ kellemes, igazi nis játék
X annak minden sajátosságával

7.5 pont



PRINCE CASPIAN

MESE-MESE MÁTKA





Újabb mozifilm, újabb videojáték adaptáció – ami a téma természetéből kifolyóan amúgy is szinte magától értetődő. A C. S. Lewis gyermekkönyveiben életre hívott Narnia Krónikái sorozat varázslatos világa bő fél évszázados múltja során népes rajongótábort toborzott maga köré. Az első, meglehetősen sikeres fantasy mozifilm 2005-ben debütált, a neki járó, viszonylag jól sikerült játékváltozattal, a The Lion, the Witch and the Wardrobe-bal megspékelve. A rajongóknak három évet kellett várniuk a folytatásra úgy a filmet, mint a játékot tekintve, melyek annak rendje és módja szerint meg is érkeztek **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian** címen. A szélesvásznú verzióhoz képest a konzoljaink közvetítette változat sajnos ebben az esetben is a szokásos, mondhatni már-már kitaposott ösvényen halad: meglehetősen szép és látványos, de sekélyes, ötletszegény és monoton. A széria hívei ugyan bizonyára kitörő örömmel fogják üdvözölni a filmes betéteket, a karaktermodelleket és a pályákat, no és magam is viszonylag jól elvoltam a game-mel, elsősorban csak a gyerkőcök – illetve szüleik – lehetnek érdekeltek az adaptáció beszerzésében.

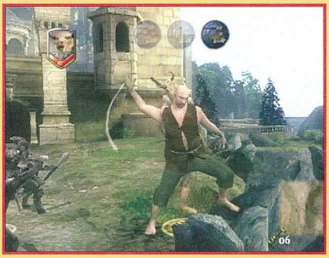
GOMBZÚZÓS KASZABOLÁS

A Prince Caspian kronológiailag a Pevensie-gyerekeket szerepeltető negyedik könyv és második film. Lucy, Susan, Edmond és Peter egy éves távollétük után, egy varázslat révén térnek vissza Narniába. Óriási meglepetésükre a mesevilágban ezalatt nem kevesebb, mint 1300 év telt el, és kaotikus állapotok uralkodnak. Az ország telmariak néven ismert ember alakú lakosai elűzték a régi Narnia mágikus teremtményeit, és hasonló sorsra jutott a trón jogos várományosa, a fiatal Caspian herceg is, akinek életét is veszély fenyegeti, miután gonosz nagybátyja, Miraz király felesége fiút hozott a világra. A Pevensie-testvérek feladata, hogy segítsék a herceget a trón és Narnia békéjének visszaszerzésében.

A játék több ígéretes és jól hangzó jellemzővel igyekszik potenciális vásárlói figyelmébe férkőzni. Az egyik ilyen a filmben bemutatásra nem kerülő tartalmak prezentálása. Ezt az elvárásoknak megfelelően sikerült a Traveller's Tales srácainak implementálni, egyrészt annak a nyitó csatának a bemutatásával, melynek következtében Narnia jó teremtményeinek az erdőbe kellett menekülnie, vagy amikor Caspian herceg tanítója, az öreg Cornelius doktor elmeséli neki az ország régi uralkodóinak történetét. Egyébként igen sok a filmből kivágott jelenet, amely segít az események jobb megértésében, és igyekszik közelíteni egymáshoz a két verziót.

A következő csalétek a mindösszesen húsz játszható szereplő csatasorba állítása, melyekből minden pályán négyet tudunk irányítani. Közöttük a váltás a Háromszöggel lehetséges, mely ikon egyébként mindig a karakterek feje felett lebeg, enyhén idegesítő módon. Az első pályán egy törpét, egy faunt, egy kentaurt és egy minotauruszt kapunk, ám később ismertebb szereplőket terelünk: a Pevensie-gyerekeket, magát Caspian herceget vagy Cornelius dokit. Természetesen minden szereplő egyéni képességekkel bír. Például Susannak nyila van, Peternek kardja, a törpék horgonyt dobálni képesek, illetve kis termetükből kifolyóan a szűk résekbe bemászva a rejtvénymegoldásban töltenek be fontos szerepet. Mindez szép és jó, ám a bajok ott kezdődnek, hogy a küldetések és a rejtvények egyformák és az unalomig ismétlődnek. Általában először az adott térséget kell megtisztítani az ellenfelektől, utána a csapat egyik karakterével kart-karba öltve oldani meg az adott feladatot: eliminálni valamilyen objektumot, vagy kulcstárgyat megszerezni padlólapok nyomkodásával. Az mondjuk tetszett, amikor az óriás hátára ugorva kellett szétbarmolni a katapult gépeket, de ez sem nevezhető újszerű ideának.

A Prince Caspian harmadik nagy erőssége az epikus csaták tálalása – lenne. Ugyanis ebben az esetben került a legmesszebbre a valóság az ígéretektől. Már maga a harc kivitelezése is kiábrándítóan egyszerű: csupán a Kört és a Négyzetet kell vadul nyomkodnunk, teljesen mindegy, melyiket mikor és hányszor. Ám igazából az a nevetséges, hogy az ún. epikus csatákban – vagyis amikor nagy armadák vannak a képernyőn – a harcosok nem képesek megsebezni minket, és mi sem tudjuk őket megsebezni azokon kívül, akit az adott feladatrészben valóban el kell pusztítanunk. Ennél is viccesebb, hogy a természetesen egymásra megszólalásig hasonlító, azonos fajtába tartozó opponensek olykor egymást ütik-vágják, vagy egyenesen a híg levegőt kaszabolják. Az elhalálozás veszélye különben általában igen távoli, lévén a célközönséget a kiskorúak képezik, tehát kihívást az érettebb játékosok ebben sem találnának.



Habár a belbecsre nézve sajnos van kivetnivaló, a külcsíny viszonylag versenyképesre sikerült, már PS2-n is: a pályák és a karakterek dizájnjai hűen követik a filmet, alaposan és szépen kidolgozottak (kivéve a korábban emlegetett, egyforma ellenfeleket). A kamerakezelés viszont olykor nehézkes: a nézet rögzített, és ha tereptárgy mögé ragad az operatőr, nem kerüli ki, hanem mögötte marad, így kitakarja az adott terep nagy részét, elég zavaró módon. Ami az audiót illeti, a szereplőket az eredeti színészek szinkronizálják, a soundtrack szintén a filmből került átemelésre, ám a környezeti zajok, zörejek, sőt a karakterek nyögései vagy kiáltásai is elég egyhangúak és unalmasak, továbbá a filmből ollózott jelenetek valamiért halkra sikerültek.

A fentiekből bizonyára elég világos, hogy csak a Narnia-hívők, valamint a gyerekek latolgassák a Caspian herceg játékverziója beszerzésének ötletét; habár ők is gyorsan el fogják felejteni a két délután alatt lezúzható hat, unalmas missziót. Ez a remek, varázslós, repülős fantasy téma újabb ötlettelen és elkapkodott porttal gazdagította az egynemű adaptációk halmazát.

Petúnia

MARTIN BELESZÓL!

Kedves Narnia rajongók! A film megtekintése után kérem fáradjatok el valamelyik 576 Shopba – budapestiek előnyben, minden plázában van már boltunk –, ahol azonnal meg tudjátok vásárolni a film alapján készült videojátékot. Jó szórakozást.

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PS3, X360, WII, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos,
memóriakártya 8 mb (58 kb)

✔ exkluzív jelenetek, szép pályák és karakterek
X monoton, ismétlődő, rövid, a kamerakezelés lehetne jobb

6 pont

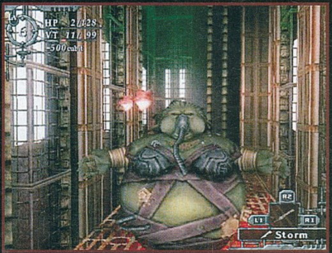


ISTEN KERESÉSE

BAROQUE







Azt hiszem eljött az ideje kimondani, hogy a JRPG kínálatot tekintve a PS2 életciklusának végéhez közeledünk. Végigböngészve a mérvadó honlapokat úgy tűnik, már néhány 2D-s NIS anyagon kívül csak a Persona 4 várható a gépre, ami után búcsút kell mondanunk a friss megjelenéseknek, és itt lesz az ideje új masina felé (mondjuk DS?) orientálódni, ha JRPG-kre vágyunk. A kimúlás egyértelmű bizonyítéka, mikor megjelennek azok a rétegjátékok, melyeket egyszerűen csak a „szemét" fogalmával kategorizálhatunk. Ilyen program a most a Sting gondozásában kiadott **Baroque**. A programnak kifejezetten nagy múltja van, ugyanis éppen tíz éve jelent meg Sega Saturnra, majd PS1-re. A most PS2-re és Wii-re (az előbbit teszteltem) megjelent anyaga ezek direkt átirata. Ezt az átirat dolgot tényleg komolyan kell vennünk, mert a grafikai színvonal maradt a 10 évvel ezelőtti pixeles és ronda, azaz nem felel meg a PS2-őn elfogadható elvárásoknak.

De nem a grafikával van a legnagyobb baj, hanem magával az alapkoncepcióval, sőt az egész játékkal. Pedig nem indít rosszul a stuff. Egy látványos, elvont, már-már beteges képi világú és zenéjű animés bemutatkozóval kezd, amiről nekem a régi Persona sorozat jutott eszembe, csak sokkal borúsabb kiadásban. Az ígéretes bemutatkozást azonban nem követi méltó folytatás. A legnagyobb baj, hogy a program hihetetlen káoszosan kezdődik. A készítők arra gondolhattak, ha nem árulnak el a történetből semmit, azzal misztikus hatást érhetnek el, amit csak fokoz a kezdeti percek borús hangulata. Sajnos alaposan melléfogtak. Tény, hogy az első néhány perc valóban nyomasztó. Nem tudjuk, kik vagyunk és legfőképpen hol és milyen világban tartózkodunk. Csak azt látjuk, hogy egy vöröses árnyalatú, leginkább a Pokolra emlékeztető helyen ébredünk, mindenféle ember formájú, mégis absztrakt teremtmény között, akik valamiféle toronyról beszélnek, ahova el kell jutnunk. A történetről nem is tudunk meg sokat, és nem is lesz ezen időnk töprengetni. Az elejétől fogva akármit is csinálunk, fogyni fog a VT pontunk, mely nullára redukálása esetén a HP-nk indul zuhanásnak. Ezt szörnyek leverésével lehet pótolni, akik azonban jóval erősebbek lesznek nálunk. Ebből kifolyólag a program nem áll másból, mint mászkálásból a toronyban, véletlenszerűen generált labirintusokban, és folyamatos elhalálozásokból. A halálunk azonban mindig egy új kezdetet jelent. Ez alatt azt értem, hogy mindig elölről kell kezdenünk a felfedezést, ami egyben azt jelenti, hogy ilyenkor láthatunk olyan videókat, melyek a történet megértését segítik. Ez ötletnek nem rossz, de engem kifejezetten frusztrált, hogy elhalálozássokkal kell megtudnom a történetet.

A sztori mondjuk tényleg nem rossz. Nem tudom, mennyit árulhatok el, spoiler nélkül, de lényeg, hogy 2032-ben járunk ahol a világ több alternatív valóságra szakadt. A főhős célja a Nauro Tower legmélyére jutni, ahol Isten meglelése a cél. Nem egy mindennapi történet, az bizonyos, csak sajnos hiányzik belőle az a addiktív erő, mely a tévé elé szögezi az embert. Ez köszönhető annak, hogy játék eleje – meg úgy az egész – nem áll másból, mint értelmetlennek tűnő mászkálásból, kilátástalan harcból szörnyekkel, meg labirintusok felfedezéséből. Ez pedig monoton, mert cselekedeteink nem kapnak értelmet, nem tudjuk mi végre a felhajtás. Sokkal jobb lett volna a narratívát és a sztorit előtérbe tolni, jobban adagolni, mely a játék misztikus hatását is jobban kidomborította volna. Így viszont nincs, ami motiválna az előrejutásban, mert nem tudjuk mi értelme van a mászkálásnak. Ráadásul mindehhez extrém nehézség is társul, ahogy arra már utaltam. Még Easy fokozaton is képtelenül komplikált előrejutni. A szörnyek túl erősek, a fejlesztés pedig lassan halad. Mindennek tetejébe az irányítás nehézkes, amit még a katasztrofális kamerakezeléssel is sikerült kombinálni. Pedig ugye muszáj harcolni a VT pontok és a fejlődés miatt is.

Igazán sajnálatosak ezek a hibák, mert nélkülük egy igazán érdekes, mondhatni kultikus stuff születhetett volna. A képi világ ugyanis lenyűgöző! A színek, a szimbolika (gyakoriak a kereszténységre és más vallásokra tett utalások), az extrém, már-már absztrakt formák (lények és terepek) mind-mind nyomasztó hangulatot adnak, amire a zenék még rá is erősítenek. Éppen ezért, talán ha valaki nagy RPG-éhségben szenved és fogékony az extrém hatásokra és a kihívásoktól sem riad vissza annak érdemes tenni vele egy próbát.

V. Miki



MARTIN BELESZÓL!

Huh, ez aztán nem egyszerű game. A történet szerintem übercsászár, a látvány halálosan frankó, de olyan kínszenvedés játszani vele, hogy néha tényleg megfordul a fejedben, hogy szilánkosra törd a lemezt, így vetve véget a bizarr világnak – és egyben szenvedéseidnek. Tíz évvel ezelőtti technikai színvonal, egyedülálló alapkoncepcióval. Nagyon rétegjáték, nagyon hardcore, nagyon nehéz eset – mint egy David Lynch film.

BAROQUE

ATLUS / STING
MÁS VERZIÓ: WII

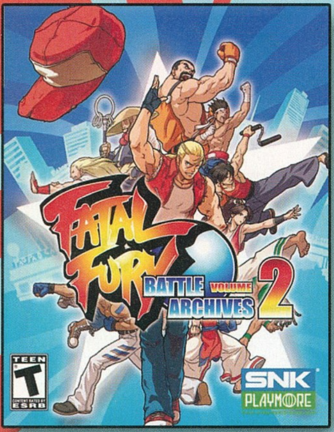
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ kiváló képi világ
X csapnivaló megvalósítás

4.5 pont

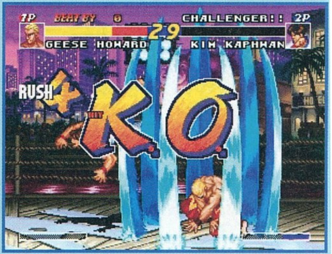
SÍKBAN IS SZÉP AZ ÉLET!













Régi szép idők emlékei tűnnek fel foszlányokban, ahogy ennek a mai szemmel hardcore retro verekedős stuffnak meglátom a karaktereit... Bár nekem nem volt Neo Geom, de Amigám igen, és a két technológia felbontása és színkezelése igen közel állt egymáshoz. Természetesen amigásként nem kedveltem a konzolokat (és a pécéket), de persze párszor játszottam a kor gamepados cuccaival, ha éppen valaki nem figyelt oda (ha véletlenül rajtakaptak, fitymálni kezdtem, hogy ez milyen gáz már). A Fatal Fury harcosai először 1991-ben látták meg a cartridge belsejét NG gépen, ám később SNES-re is átvitték őket. A kezdő történet Terry Bogard harcát követi nyomon, aki „Magányos farkas" néven is ismert. Főellenfele a nagyon gonosz Geese Howard, ki az amerikai bűnváros, Southtown ura, és az ő legyőzhetetlen jobbkeze, az angol Billy Kane. Eme harcos nyeri meg mindig a King of Fighters küzdelemsorozatot, ezzel is pszichológiailag kedvezőtlen hatást gyakorolva Geese ellenségeire. Nos, kimondottan nem ezt, hanem a Real Bout NG-s sorozatát (ami történelmileg ugyanolyan fontos) játszhatunk le most eme gyűjteményes válogatáson, bár nem tudom, hogy a fényévekkel fejlettebb hardvernek ez megtiszteltetés vagy megalázás. Igaz, az FF Special már kijött egy éve X360-ra is, illetve a Garou: Mark of the Wolves 1999-ben Dreamcast és PS2 gépekre.

A jelenlegi nosztalgiaválogatáson három játékot lelhetünk, a Real Bout Fatal Fury, Real Bout Fatal Fury Special, valamint Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers nevűeket. A játékok indítását összefoglaló menüben felül még egy bónusz opció is helyet kapott, mégpedig a gyakorlás lehetősége, amiben tét nélkül verhetjük laposra bármelyik (már eleve lapos) ellenfelet a három implementált részből. Alul pedig az Options kínál ugyancsak érdekességképpen egy színvariáló kisalkalmazást, ahol a harcosok kinézetét tudjuk papagáj módra eltorzítani.

Régen ugyebár a 8 bites gépeknek kötött színpalettájuk volt, 32 színnel általában, szóval aki akkoriban akart kreatívkodni ilyennel, annak nem sok lehetősége adódott. Aki ismeri ezeket az őskövület játékokat, azoknak felesleges lenne ennél többet mondanom, ám a mai fiatal érdeklődő közönségnek azért ejtek pár szót úgy általában róluk.

Az elsőnél a Neo Geo címképernyő és a blittyegős zene már meghozza az alaphangulatot, és ajánlom a mai nextgen grafikán fanyalgóknak, hogy nézzenek meg pár régi, kézzel rajzolt játékot. Azokkal anno pontosan ugyanolyan jókat szórakoztunk, mint a mai 3D-s fotorealisztikus milliódolláros dolgokkal, amiknek a végén 5 percig megy a stáblista. Persze nem azt mondom, hogy ilyen 2D-s lapított papíralakokkal kell már csak nyomulni, de ezeknek is megvan a maguk varázsa. Ugyanúgy a kétfázisos mozgásoknak, meg a vibrálós árnyékoknak, amik így csapták be a szemet és keltettek szürke hatást, hiszen a gép színpalettájából nem jutott volna rendes, fél fényerejű pixelekre. A másik becsapós hatás már majdnem háromdimenziós mozgási szabadságot ad, mivel a küzdelem nem csak egy síkban lehetséges, hanem felfelé és lefelé is mozdulhatunk! Ez a korai védekezési rendszerek kidolgozatlanságát jól ellensúlyozta, és látványnak sem volt utolsó. Például, ha ügyesek voltunk, akkor szinte megkerülhettük ellenfelünket, hogy hátulról ütlegeljünk rajta. Speciális fegyverek is voltak már ekkor, és érdekes, hogy a 3D-s fighterekben mennyire nem tudnak ilyeneket megcsinálni. Akkoriban volt lángszóró meg mechanikus kéz, manapság meg maximum kardokat és lándzsákat láthatunk. Egyébként a RB FF tekinthető egy új történet kezdetének is, hiszen ebben hal meg a nagyongonosz főnök, a két tesó valamelyikének a keze által (Andy és Terry Bogard). Az ezt követő Special epizódban viszont feltámad, legalábbis megnyerhető karakterként. A Special mintha grafikailag is jobb lenne picivel, csillog a víz, hullanak a rózsaszínű falevelek, és dinamikus objektumok is vannak szép számmal a környezetben. Ilyen az a sziklafal is, amiről nekiütve vagy rúgva az ellenfelünket apró kövek esnek le, majd később beomlik az egész egy titkos üreget feltárva. A Newcomers-ben pedig már kis animációt is láthattam indításkor kezdetleges intro gyanánt, és újra visszatapsolták bele Gene haverunkat, aki most az új főnökök valamelyikét szolgálja, valamint behoztak két új harcost a csapatba.



Azt hiszem, többet nem tudok elmondani eme válogatásról, vagyis tudnék, ha ez a szám 1992-1998-as dátumot viselne. A történet mondjuk nem a legkifinomultabb és egyedibb, de a rajongók kedvezően fogadták az újabb részeket, és azért elég sok FF megjelent, ami nem lebecsülendő. Nézegessétek a képeket és nosztalgiázzatok, vagy szörnyülködjetek, ha az ifi generációhoz tartoztok éppen. De ha szeretitek az ilyen verekedést, egyszer próbáljátok ki, milyen is volt ez a hőskorban – természetesen a pause menükben megtekinthető speckó mozgások alapos betanulásával kezdve a tréninget!

Dzson Geo

MARTIN BELESZÓL!

Csak gyűjtőknek... az értékelőt pedig egyáltalán nem érdemes nézni, egy ilyen játékot ugyanis nem lehet most 2008-ban korrektül lezsűrizni. Miért, most te mit adnál rá? Hatot? Kilencet? Tök mindegy.



FATAL FURY: BATTLE ARCHIVES VOL. 2

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (25 kb)

✔ jó kis válogatás
X valami extrát rakhattak volna hozzá

6 pont

A 2D VILÁG HŐSEI





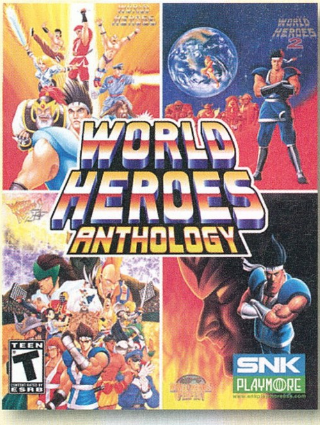


Mint azt felületes ránézéssel is észrevehetitek, eme játék igen hasonlatos a másik lapon levőhöz – feltéve, ha Martin egymás mellé szerkesztette őket, és Szati nem rontotta el a kilövés feldolgozását (Szati természetesen nem tenne ilyet, hiszen professional!). A hasonlóság oka többek között a közös platformban és stílusban keresendő, bár a Heroes teljesen más történetet követ.

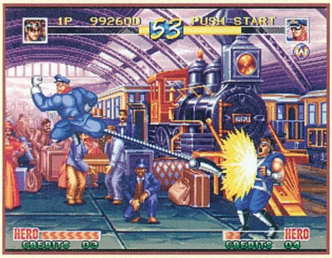
Barna Doktor (Dr. Brown) szerkeszt egy időgépet, hogy egy harci torna keretein belül összeeresszе a történelem ismert hírességeit különféle korokból válogatva. A fő ok megállítani a nagyongonosz földönkívüli alakváltót, akinek a neve Geegus. Ő fel tudja venni bármelyik harcos kinézetét, mozdulataival egyetemben, célja pedig a Föld feletti uralom, ahogy az lenni szokott. Ez a celeb-felsorakoztatás jó ötlet, mivel az ember jobban azonosul létező figurákkal, mint légből kapott kitalált alakokkal. A karakterek között így van híres ninja, robot, jövőből érkezett pankrátor, vagy az ismertebbeket említve Jeanne D' Arc és Raszputyin. A játék főmenüje is teljesen ugyanaz, mint a másik game-é, és persze a játékmenetben sincs túl nagy különbség. Az első négy WH kiadást kapjuk kézhez, ami a World Heroes (1992), World Heroes 2 ('93), World Heroes 2 Jet ('94) és a World Heroes Perfect ('95) teljes értékű konverzióit jelenti. A game egyébként anno nem hozott nagy sikert, mert pont a Street Fighter 2-vel kellett volna megmérkőznie, így nem is gyártottak le belőle eme négy epizód után már csak egyet – ezt, 12 év szünet után. Jó, ez nem külön gyártás, tudom, de ha jól emlékszem a japán kiadásba tettek onine multit, ám ebben nem találtam semmi ilyesmit. Az első rész harcosairól már szóltam, de második részben persze újabb históriás celebeket vontak be a csatározásba. Kapunk egy kalózkapitányt, vikinget, rugbyjátékost, bennszülött varázslót maszkkal, és a Dio nevű új bosst. A Jetben pediglen feltűnik egy punk sorozatgyilkos, aki lényegét tekintve maga Hasfelmetsző Jack, és a Zeus nevezetű alien főellenség.

Játék szempontból vegyes érzelmeket tápláltam a tesztelés alatt, mivel grafikailag az első rész nem jött be annyira, de a hírességek és a pályák ötletesek voltak. Animált hátterek előtt döntik el a világ sorsát a kiválasztottak, ami jelenthet mozgó közönséget vagy mászkáló galambokat, és a helyszínek sem sablonosak az akkori viszonyokhoz képest. Például egy ketrecharcnál a pálya két végén tüskés acélfal várta, hogy felrugdossuk vagy üssük egymást rá, jó nagy sebzést beszedve. De ugyancsak ezt a célt szolgálja a piromániások kedvenc lángoló ringkötélzete, illetve ugyanez csak elektromos árammal lángok helyett, hogy a szerencsétlen figura harmadfokú égés helyett áramütést szenvedjen. Interaktivitás is található széttörhető hordó képében többek között, szóval ha nincs anno a Street Fighter, biztosan több rajongóra tesz szert a játék. A WH2 persze valamivel komolyabb folytatás, animált földgömbbel és mozgalmasabb menütámogatással. A háttereken is javítottak a lehetőségekhez képest valamennyit, így megcsodálhattam egy macskát, aki egy sima oszlopra próbált felmászni, de mindig nyervákolva leesett. Megtudhattam azt is, honnan loptak a Karib tenger kalózaiban, mivel az egyik küzdőtér egy barlang, aminek a hátterében egy aranyból és egyéb kincsekből felhalmozott dombocskán kalózcsontváz drukkol a résztvevőknek, a végén pedig örömében legurul a feje, a vesztes harcosra pedig mutáns barlangi keselyű száll, gondolom táplálkozás céljából. A karakterek mozgáskultúrája impozáns, amiből külön értékeltem Raszputyin speciális megmozdulását, azt a tipikus ülve ugrálva menős orosz táncot, aminek most nem jut eszembe a neve (kazacska – mondja Fehérnyúl szerelmem). A Jetben a szokásos történetes játékmenet helyett a pénz került előtérbe, ugyanis a vörös ruhás Brown professzor a történelmi alakokat egy show keretein belül engedi egymásnak, mint valami pankrációban. A régi 1-1 ellen felállás is változott, ugyanis itt hármasával állnak össze az ellenfelek, persze nem egyszerre rohanva ránk, hanem váltogatva egymást a küzdelemben. Ezen kívül a Forging of Warriors mód áll rendelkezésünkre, ahol a hármas csoportokból tetszőleges embert ütlegelhetünk, és ennyi. A pályák és animok itt is jók, vannak orosz télben fagyoskodó emberek és egy animált fejű hóemberrel például, de ez a rész inkább egyfajta arcade WH, a verekedést tartva szem előtt a világ megmentése helyett. Ezt éreztem a nehézségi fokon is, mert a rajzok jól elvertek még Easy-n is, de az aprólékos kidolgozás és tetszetős animáció némileg kárpótolt ez miatt. A végső Perfect záró-részről pedig újat nem tudok elmondani az előzőekhez képest, a grafika és animáció javulásán, a hat gombos vezérlésen és a két új kombinálható spec mozgáson kívül. Hogy a két harci kövület közül melyik a jobb, azt nem tudom 100%-osan eldönteni: megköszönöm nekik az időutazást, tisztelgek előttük, és visszaülök a Grid elé multizni egyet.

Dzson Geo











MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy ponttal talán gyengébb, mint a másik, de mondom, lényegtelen. Ilyen is van, meg lehet venni, lehet nosztalgiázni.

WORLD HEROES ANTHOLOGY

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (49 kb)

✔ jó kis válogatás
X valami extrát rakhattak volna hozzá

6 pont

DROGAMBULANCIA





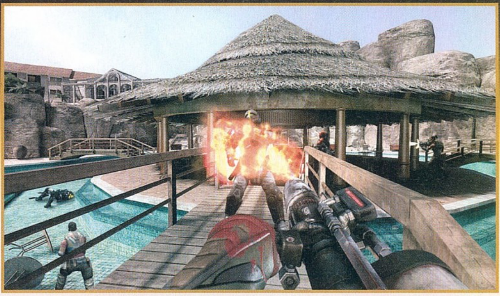
A **Haze**-ről sokáig csak annyit lehetett tudni, hogy egy PS3 exkluzív FPS a „Szabadgyököktől", akik a három Timesplitters mellett a Second Sight nevű játékot jegyzeték az elmúlt korszakban (plusz közük volt a GoldenEye 007 és Perfect Dark címekhez is valamilyen szinten). Később aztán jöttek a képek, amik persze szépek voltak, de ugye ez nem jelent semmit, mert szép képet az internetre is feltehet magáról bármilyen csaj, akiről a randin derül ki, hogy 3 kiló smink nélkül maximum sakkpartnernek jó, félhomályos szobában. A videók általában már több információt hordoznak, viszont nem olyan szépek. Marad hát a várakozás a kipróbálható demóra, ami egészen a legutóbbi PS napokig tartott, mert akkor rakták ki az első pályát letölthetőnek a PSN-re. Ezt gyorsan le is kaptam és végigmentem rajta vagy háromszor, megállapítván, hogy nem olyan eget rengetően fenomenális game ez, mint ahogy titkon elképzeltem, de talán javítanak rajta a megjelenésig, mert valami kezdetleges állapotot prezentáltak vele. No, és ezután jött a meglepi, mert az általam gyakorta olvasgatott netes portálon a kész játék kapott egy igen gyengének számító 4.5 pontos pofont! Az ember persze ilyenkor felhördül, de később már csak csendben hörög, mivel azért szép lassan befutnak az átlag 7-es értékelők is.

No, de végre itt a saját példány a sárga, kissé leamortizált sisakos képpel, és az installálás nyolc perce alatt felkészülhetek a valóságra. A lehetőségek nem túl bőségesek, mivel a kampány módozat mellett csupán a netes szórakozást ajánlja fel. (Nincs nyoma a timesplitterek kis bónuszfeladatainak, amikkel oly sokat szórakoztam anno.) A történet szerint én vagyok a Mantel katonai alakulat Shane Carpenter nevű tagja, akinek társaival egyetemben az a nemes feladat jutott, hogy a Promise Hand fantázianevű felkelő csoport ellen harcolva kézre kerítse az (állítólag) legyilkolt áldozatai bőrét ruhaként viselő diktátort, és felszabadítson különféle népeket.

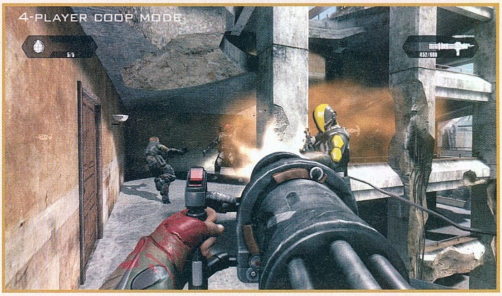
A játék egy ilyen hatalmas csapatszállítón kezdődik, ami kartonpapírból kivágott levelű fák között halad az ugyancsak kartonpapírból kivágott hegy körvonalai felé. Háááát, ez grafikailag nem túl bíztató egyből így az elején, de a remény hal meg utoljára, szóval jöjjön a demóban is szereplő első pálya. Ezen újra megcsodáltam a legrondább, leginkább futószalaghoz hasonlatos vízesést, amit eddig nextgen játékban láttam, majd fegyvert ragadva átverekedtem magam a betanításon. Aki még nem hallott a Mantel katonákról, azoknak elmondom, hogy a terepen elég feltűnő sárgás méh-ruha nem csak azt a célt szolgálja, hogy az ellenfél messziről kiszúrjon minket, hanem ez adagolja testünkbe a Nektárt! Mint azt sejteni lehet, ez egyfajta harci drog, aminek megemelt (manuális) bevitelétől foszforeszkálva látjuk az akár takarásban lévő ellenséget is, igen nagyot ütünk közelharcban, kevésbé sérülünk, jobban használható a sisakunk fókusza célzáskor, és ad egyfajta veszélyérzetet… amivel sokat nem tudtam kezdeni. Az anyaggal csak két aspektusból kell vigyázni: ne legyen túl kevés, és ne legyen túl sok! A túlbuzgó újoncok ugyanis a csata hevében hajlamosak túladagolni magukat, aminek a tünetei a homályos látás, fülzúgás, mozgáskoordinációs zavarok és kontrollálatlan lövöldözés, jellemzően a hozzájuk legközelebb eső célpontra, ami az esetek többségében egy bajtárs. A bajtárs persze visszaló, így ilyen esetben inkább húzódjunk valami félreeső helyre az állapot normalizálódását kivárva, ha valamelyik addikt társunk (esetleg mi magunk) adagolási gondokkal küszködik. A drogozás különben nem kötelező, maximum hard fokozatban van értelme, vagy ha az ember multizik, mert én simán elvoltam a ruha automata elosztórendszere által adagolt mennyiséggel. Haladtam hát előre a játékban, miközben Duvall katonatársam eszmei értekezését hallgattam arról, hogy a háborúban az érzelmeknek nincs helyük, és neki a lázadók csak egy darab levadászandó hús. Ebben két haverja is erősen egyetértett, de nekünk nem kell, lévén később pont ez miatt konfrontálódunk vele,











ahogy a Szakasz c. filmben Barnes és Elias tette. De ez még odébb van, jelenleg azt próbálom megérteni, hogy miért van egy nextgen játékban a csapatszállító buggy-nak 16 szögletű kereke? A jármű ezen kívül szerencsére jól néz ki nagyon, és látszik, hogy multira tervezték, lévén a vezetőn kívül még két oldalsó beülős lyukkal és egy felülre szerelt telepített nehézgépfegyverrel is rendelkezik, meg dudálni is lehet vele, gondolom a zsúfolt harcterekre való tekintettel. Sőt a beszéden kívül még csipogni is tud, aminek örültem, míg fel nem robbantam vele együtt, szóval ilyenkor pucolás, mert a jármű túl sok sérülést összeszedve (ön)megsemmisül. A hosszadalmas gyaloglás szerencsére nem kötelező, mert általában találunk új járművet, nagy fehér kormányikonnal jelölve a közelben.

Na menjünk tovább, mert a táj közben változik, egy kopár érckitermelő területen áthaladva éppen egy hatalmas bányaépület tűnik fel előttünk. Közben a kartonpapír, mint építőelem újra az eszembe jut, de most azért, mert a sziklák, amiknek a kocsival nekimegyek, ilyen súlyúak lehetnek (szétpattogásukból következtetve). Ez nem tudom, hogy az Ageia fizikai rásegítés hibás felprogramozása vagy pedig a játék általános grafikai motorja miatt van, de például neten mikor multiztam, akkor is láttam fura dolgot: egy fedezéknek beállított nehéz terelőelem kezdett el lassan repülni a levegőben, míg az épület korlátja meg nem akasztotta pont ott, ahol én voltam. Ha már a lehúzásoknál tartunk, megemlítem az egyik legnagyobb problémát is, amivel a grafika terén találkoztam, mégpedig a textúrák kezelését egyes esetekben. Ez az eset most éppen a katonák öltözete, ami három átmenet nélküli fázisban jelenik meg szemeink előtt, ha közeledünk, vagy távolodunk. Az objektumok és a textúrák távolságfüggő részletességének csökkenése amúgy teljesen hivatalos sebességnövelő módszer, a neve „mipmapping", csakhogy lehet ám ezt szépen is kivitelezni. Ez szerencsére csak a ruhákon észrevehető, de ott igen durván. Pláne ha az illető éppen felvont arcvédővel nyomul, mert ezt csak közelről látni, távolabbról csak leeresztett állapot létezik, a kettő között pedig ugrásszerű a váltás. Pedig a játék nem egy gyors valami, a harc inkább kényelmes séta ütemében folyik, vagyis még erre sem foghatóak ezen hibák. De hogy dicsérjek is, az ércfeldolgozóban van egy hatalmas fal, amiben vastag üvegkocka ablakok vannak, és ezek teljesen jól torzítják a kinti képet!

No és van még egy dolog, amivel már áttérnék a játék második részére, mégpedig a hullák eltünedezése. Ez sem lep meg senkit gondolom, hiszen a halottakat a legtöbb játék eltünteti egy idő után, bár itt pár másodperc alatt, a szemeim előtt történt. Ám mint azt kihangsúlyozták, a Nektár úgy védi meg használóját a felesleges harctéri traumától, hogy a vért és a halottak képét egyszerűen kitörli az agyából! És tényleg, az egyik teremben az elosztóm megint vacakolni kezdett, és hirtelen megláttam a szanaszét heverő fegyvertelen testeket! És ahogy átkerültem a felkelők oldalára (Promise Hand), a hullák valóban a helyükön maradtak és vér is volt a lövések nyomán, de nem mondom el a teljes sztorit, ne féljetek… bár a legvégén hülyeség szerintem a csápos polipszörny felrobbanása. (Oké, ez csak poén volt, nincs is polip.) Lázadó mivoltomban természetesen nem használhatom a harci drog és öltözék előnyeit, viszont kapok új képességeket, ami a játékmenet és a multi hangulata szempontjából igen előnyösnek mondható. Ebből a legelső pont a Nektár óvó hatását használja ki, ugyanis a földre vágódva és halottnak tettetve magunkat nem lát minket az ellenség! Vagy akár tömeges túladagolást is előidézhetünk Nektáros gránát gyártásával, gyorsan tudunk ide-oda vetődni, elszedhetjük a másik fegyverét közelharc esetén, robbanós csapdát telepíthetünk, fegyverünkhöz használni tudunk többféle felszedhető lőszert is, és meg tudjuk gyógyítani egymást, ha lesérültünk. A két különböző harcmodort leginkább multiban élvezhetjük, pláne ha csapatban nyomjuk, de érdekes volt szingli módban is a váltás.

A netes vagy helyi hálózatos játékmódok ugyan csak háromféle formában vannak jelen (Deathmatch, Team DM és Assault – itt feladatokat kell végrehajtani), de mivel nem csak az van, hogy „aki más színű ruhát visel azt lelövöm, és amúgy teljesen mindegy melyik oldalon vagyok", a helyzetet jónak ítélem meg. Sajnos a netplay host-rendszerű, vagyis ha a vendéglátónak rossz a netkapcsolata, akkor akadozni fogunk vagy rossz esetben ki is eshetünk a meccsből, ami nekem lefagyáshoz hasonló tünetet produkált egy kis ideig.

Nem tudom, miért kapott a játék néhol pocsék értékelőket, mert ugyan nem egy csúcstermék, de nagyon hangulatos és a sztori is jó, nem csak a „menj és ölj" rendszert követi. A grafika sem kifejezetten ronda, bár tény, hogy nem 720-as felbontásban számol, hanem utólag skálázza fel a képet erre. A végeredmény jelen esetben egy homályosabb kép, de kevesebb a rece és „zsizsegés", vagyis az összhatás okés (ajánlom eme mondatot fórumos ismerőseimnek, főleg DanielT-nek aki az „AA és talajtextúra téma doktora"). A helyszínek is kellően változatosak, pláne a ködös mocsár tetszett, de pár kiugró hibától eltekintve jó a dzsungel is, a kopár ércbánya, szép a tengerpart, és belassulást vagy rángatást sehol nem tapasztaltam. Szerintem az a baj, hogy a készítők nem merték áthozni a régi TimeSplitters-ek kissé egyedi stílusát, és inkább a mai közízlésnek megfelelő realitás felé mozdultak el, de a designerek nem tudták önmagukat megerőszakolni (a szemüveges ellenálló katona egy az egyben TS karakter például). Fegyverek terén nem vagyunk eleresztve, de mindenki megtalálhatja a neki szimpatikus eszközt. Van pisztoly, kés, hagyományos gépfegyver, közelharci és mesterlövész puska, ocsmányul igénytelen lángeffektet okádó lángszóró és rakétavető egyaránt. Személy szerint nem bántam meg a játék megvételét, de mivel ugyanúgy megosztja az embereket, mint a TS sorozat, óvatosan közelítsetek felé. A képekből viszont gondolom lejön, hogy egyáltalán nem csúnya az anyag (most nem a Nektárra gondolok), a kezelése is jó, talán csak még dolgozni kellett volna vele pár hónapot. (Egyébként induláskor a Haze keres valami update-et a neten, szóval reménykedjünk némi hibajavításban vagy extra letölthetőségben a távoli jövőben.)

Dzson Carpenter

MARTIN BELESZÓL!

Két küldetést toltam végig a Haze-ből, aztán multiztam vele egy kicsit, mindezt azért, hogy tisztán lássak. Kifejezetten kíváncsi voltam erre a szerencsétlen játékra, amit a nyugati sajtó egy része a szokottnál is keményebben ostorozott és 3-4 pontokkal szórt meg, a másik része pedig 7 pontosnak ítélte. Úgy vélem, ez az egész egy nagy színház. A Haze iskolapélda. Egy olyan game, amely elég híres ahhoz, hogy a játékosok felfigyeljenek gizda hangvételű lehúzására, ugyanakkor pont annyira kishal, hogy tulajdonképpen abszolút ne számítson, hol mennyit kap. Szerintem szódával simán elmegy, a coop része pedig kifejezetten baráti. Hat pont, ennyit ér. Mennyi az a 6? Lapozz a magazin elejére.



HAZE

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2-16 online), 720p, mentés 5 gb

✔ jó hangulat, nem sablon sztori, élvezetes multi
✗ grafikai téren ráfért volna egy kis tuning és hibajavítás

6 pont



Az igazat megvallva sosem voltam igazán nagy Ninja Gaiden fan, habár az érdemeit mindig is elismertem. Többször is végigtoltam, szinte teljesen kivesézve végigjátszást szültem róla, és bár valahol mindig is rétegjáték maradt a szememben, az biztos, hogy a maga nemében így utólag visszanézve egy közel 10 pontos klasszikus lett belőle. A téma azóta többször is át lett dolgozva, kapott egy remek expanziót még Xbox-on, valamint egy szintén kiváló HD remake-et PS3-on, de magára a folytatásra 4 hosszú évet kellett várnunk, és ennek fényében az előző Konzolban kissé csalódottan állapítottam meg Itagaki változtatásait, ami főleg azért is elkeserítő, mert állítása szerint nem lesz Ninja Gaiden 3, legalábbis ő már nem tervez. A review verzióra éppen ezért teljesen alaposan rákészültem, szerencsére szinte teljesen bugmentes volt, nem hiányoztak a szövegek, sem a zenék, és mivel a preview normál szintjét csöppet casualnek éreztem, most direkt a nehezebbik fokozatot választottam – ezzel sajnos alaposan bele is nyúltam a darázsfészekbe, de legalább a hangulatban nem kellett csalódnom.

NINJA GAIDEN ALAPOK

A történetről már írtam röviden az előzetesben, így javaslom ugorjunk is bele a közepébe, és gyorsan ecsetelném miről is szól a Ninja Gaiden, aki esetleg még nem ismerné. Ahogy részben már Vega is körülbelül említette az előző számban, a klasszikus hack&slash jellegzetességeihez valóban a gyorsaság, a rengeteg akció, a látványos akrobatikus elemek, valamint a feudális japán, a fantasy, valamint a modern kor és technológiák érdekes keveréke tartozik, mindezt káprázatos grafikával megspékelve. Ám a Ninja Gaiden nem csak ezzel váltotta ki hírnevét, hanem brutális hardcore, embert próbáló kihívásaival is, de ami a lényeg, hogy mindezt egy szinte tökéletesen dinamikus játékmenettel és kiváló irányítással megtoldva. Ahogy azt már sokszor leírtam az NG kapcsán: a ritmust fel lehetett venni, fel tudtuk magunkat tornázni a kellő szintre, és idővel könnyedén túljutottunk minden kezdetben lehetetlennek tűnő akadályon, persze van, aki már az első pályán feladta.

Mielőtt belekezdenénk, az opcióban érdemes a mentést manuálisra állítani, szerencsére mégis elérhető az opció, és 20 slot áll rendelkezésünkre. Két nehézségi szint közül választhatunk, kezdők mindenképpen az elsőt válasszák, akik pedig pl. most tolták végig az NG: Blacket Master fokozaton, azok nyilván az utóbbit. Az irányítás hamar kézre áll, főleg ha a tutorialt bekapcsolva hagyjuk, hiszen a gép mindent elmagyaráz nekünk, a ládákban, valamint hulláknál pedig további infókat, jegyzeteket (történetek vagy naplók), vagy mágikus cuccokat találunk, melyeket akár a d-paddal is egyszerűen aktiválhatunk. A fegyvertechnikákból rengeteg van, már önmagában a sárkánykardhoz is találunk összesen 72 félét, valamint ott vannak még a kombók, attól függően, hogy pénzükhöz mérten a jó öreg Maramusa szobroknál milyen szintre tudjuk kikovácsoltatni fegyvereinket. 20-30-as kombókat is sikerült már csinálnom, de neten láttam videót 107-esről is. Az öreg árus szobránál vehetünk gyógynövényeket, és egyéb fontos kiegészítőket is. Idővel találunk sok más fegyvert is, melyeknek nagy része, már volt az előző részben is, de azért akad bőven újdonság, gondolok itt például a kifogyhatatlan szigonygéppisztolyra, rendkívül megkönnyítve ezzel a víz alatti harcokat. Idővel egyre több varázslatunk lesz, melyek később ugyanúgy tuningolhatóak, amire nagy szükség lesz, hiszen egy kiváló harcos dinamikusan váltogatja kardját, lőfegyverét, valamint varázslatait. Orbokat vagy esszenciákat (nevezd, ahogy akarod) hullák után kapunk, valamint ládákban, vázákban, esetleg szétcsapott buckákban találunk. A kék az életerő, a sárga fizetőeszköz, a vörös pedig varázslatfeltöltés. Utóbbi már csak azért is előnyös, mert varázslás közben nem tudnak megsebezni, tehát mint átmeneti pajzsnak is kiváló (pl. bossok nagy támadásainál).

VIZUALITÁS

Ránézésre a DOA4 továbbfejlesztett motorjára tippelnék, beleértve természetesen az ott tapasztalt látványos sebességet is, cserébe viszont csak 720p-vel. A kezdeti pályák sajnos nem nyerték el tetszésemet, így pl. az esti Tokióban, vagy az esős éjszaki New



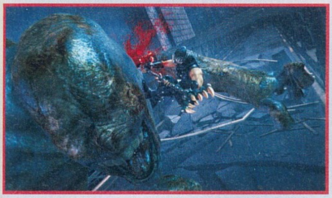




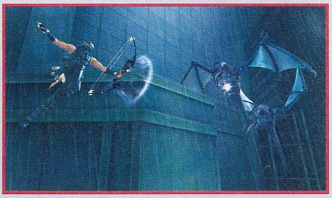












Yorkban, valamint a csatornákban elsőre olyan érzésem volt, mintha Itagakinak nem lett volna már több fantáziája, de később szerencsére pozitívan csalódtam. Kalandjaink során körbejárjuk a Földet, és káprázatos helyszíneket látogathatunk meg, ahol a motor végre megmutathatta, hogy mire is képes. Velence pl. egyszerűen gyönyörű, Moszkva havas utcái sem rosszak, de az amazonasi vízesés is megér egy misét. Harcolhatunk óriási őslény ellen a havas hegyekben, végigverekedhetjük magunkat a felhők között cikázó gigantikus légianyahajón, végigjárhatunk egy gyönyörű misztikus kastélyt, és még sorolhatnám. Szerencsére idővel számos helyszínen visszatért a régi Ninja Gaiden hangulat, így ha nem is mindig egetrengető, azért mindenképpen kiváló látványban volt részem. Az ingame átvezetők szintén látványosak, Ryu fejpáncélja pöpecül csillog, és későbbi bossok is igen változatosak, beleértve olyan hatalmas és látványos szörnyeket is, mint akár a Lost Planetben. Volt itt mindenféle démon, kezdve a vérfarkasoktól és sárkányoktól az óriásférgeken túl egészen a pókszörnyekig vagy óriásokig. A küzdelmek is sokkal látványosabbak lettek, brutális kombókat hozhatunk elő olyan sebességgel, hogy csak pislogunk, mindezt szinte teljesen akadásmentesen. Egyedül néhány ritka játék közbeni töltés, vagy egy-két v-sync hiba kavarhat be a képbe, de egyáltalán nem olyan zavaróak.

A folytatás különösen véres lett, csak úgy repkednek a végtagok, és sokszor még veszélyesebbek is az ellenfelek láb vagy kar nélkül, hiszen utolsó erejükkel odamásznak, hogy belénk döfhessék kardjukat. Csak ha levágtuk a fejüket lesznek ártalmatlanok, bár egyes robotok még ilyenkor is harcképesek maradtak. A testrészek egyébként fajtól függően néha eltűnnek, néha meg nem, de pl. a vérfarkasok konkrétan a hullák maradványaival dobálóznak. Érdekesség, hogy Ryu hátán látszik a kiválasztott fegyver, sőt még az is, hogy milyen véres lett. Elég látványos, ahogy minden harc után egy lendítéssel lerázza a vért kardjáról. Hogy melyik verzió mennyire lesz cenzúrázott, azt nem tudom, de állítólag pl. Németországban hivatalosan meg sem jelenik. Ami a hangeffekteket illeti, nagyrészük hozza a régi formáját, szinte mindent effektus a helyén van, és a zene is kifejezetten bejött, főleg az akciódúsabb bossharcoknál, amikhez hasonlót pl. a Mad Max trilógiában hallhattunk pl. a konvoj harcoknál.

EVOLÚCIÓ VAGY VISSZALÉPÉS?

Adva van tehát egy igen látványos grafika, mely ha napjainkban nem is olyan álleesős, mint 2004-ben az elődnél, azért mindenképpen élvonalbeli. Ehhez hozzájön még a rendkívül dinamikus irányítás, gondolok itt többek között a sokkal egyszerűbben kivitelezhető akrobatikus elemekre (pl. a vízen futás már könnyed alapelem, nem pedig titok), az a pályatervezés pl. nagyszerű a moszkvai pályán, ahogy az óriási fogaskerekekre kellett felugrálnom. A harcok is intenzívebbek lettek, és a gyógyítási rendszer is barátibb lett, hiszen a harcok után az életerő visszatöltődik, de csak részben, mert a sérülés átmenetileg megmarad. Teljesen regenerálódni tehát csak további kék orbokkal lehet, vagy a mentőhelyeknél, de csak az első alkalmaknál, amíg még kéken világítanak (kivételt képez pl. a Szabadságszobor múzeumában található örökké regeneráló mágikus Xbox ikon, amit az első részben a Han's bár közelében is láthattunk). Egyszerűbb lett a gyógynövények aktiválása is a d-paddal, a vízben bármeddig úszhatunk levegő nélkül, akármekkorát eshetsz, ahova meg nem szabad, oda nem enged lezuhanni a játék. Szinte minden régi ellenfélnek megvan az új megfelelője, és a jó öreg szellempiráják is visszatérnek, de egyáltalán nem olyan veszélyesek, pedig anno igen vulgárisan anyáztam miattuk. Mindez szépen hangzik, de cserébe jóval többet is kell harcolni, az ellenfelek jóval nehezebbek (mondjuk úgy, hogy szemetebbek), nem csak csépelnek, hanem rendszeresen el is kapnak, nem nagyon van jól bevált precíz technika ellenük, és rendszeresen zavarnak meg egyszerre légi és földi ellenfelekkel. A legidegesítőbbek pl. a démonmechek, vagy a sorozatlövő rakétavetős ellenfelek, főleg ha csapatban vannak. További negatívum, hogy a pályák sokkal lineárisabbak, így pl. már a térképet is elvetették. Az útvonalat jelképes akadályokkal, pl. New Yorkban útburkolatokkal határolták (ami szerintem már a Resident 3-ban is kissé átlátszó trükk volt, de mindegy). A begyűjthető aranyszkarabeuszokat felváltották az ezüstkoponyák, de szomorúan konstatáltam, hogy a sok Maramusánál kapott titok helyett szimpla achievement jár értük. A bossoknál sokat könnyít, hogy végre van igazi „continue", ami nem a mentőhelyhez dob vissza, viszont alig van már precíz bevált technika, csak többé-kevésbé hatásos módszerek, hiszen a játék rendkívüli módon képes szívatni. Az egyszerűbb bossok mellé pl. sok kis idegesítő démont társít, íjazni próbálsz, de közben 5 oldalról támadnak, ha le is győzöd az önmagában is nagyon durva bosst, utána még át kell verekedned magad egy hadseregen, esetleg két bosst dob be egymás után, tehát nem túl fair a játékmenet. A 3-4. chapter után nagyon komoly szinten bedurvul a stuff, és szerencsénkre ugyan visszahozza a régi Ninja Gaiden hangulatot, sőt még a nehézségét is, de ezt sajnos sokszor aljas trükkökkel érte el Itagaki. Ennyire ideges már rég nem lettem játéktól, a neheznek mondott Lost Planet is piskóta ehhez képest. Hiába tökéletes az irányítás, a játékmenet nem lett olyan szépen dinamikusan felépítve, mint az első rész esetében. Kevésbé vannak már betanult precíz technikák, sok esetben inkább csak kapkodó lihegő hentelés, viszont még a hangulat az ott van a szeren.

KEZDŐKNEK NEM AJÁNLOTT

A folytatás tehát nagyon lendületes és látványos lett, rengeteg új pöpec helyszínt és démont láthatunk, annál is többet küzdhetünk, és olyan embert próbáló szinten, hogy még álomban is ezt nyomtam, annyira kiszívta minden erőmet. A látszólag casualnek induló játék iszonyatosan bedurvul, és hardon már bőven hozza az első rész normál nehézségi szintjét, de nem képes azt a kellemes balanszot megtartani a játékmenetben, ami miatt a nehézsége ellenére mégis sokan imádják a klasszikus Xbox-os Ninja Gaident.

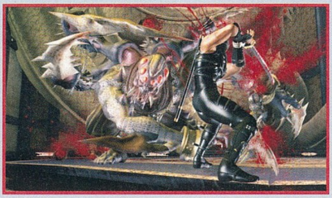
A 14 pálya mindegyike változatos, főleg a későbbiekben tele vannak különféle rejtvényekkel, és nagyon kemény kihívásokkal, plusz a harmadiktól minden pályán lesz egy-egy „bátorságpróba". Ha a Hayabusa faluban megszerzünk egy mágikus kulcsot, megnyithatjuk a kaput a misztikus arénákba egy erdő kellős közepén. Az adott pálya jellegzetes szörnyei támadnak rád, a hatalmas számuknak köszönhetően a brutálisan nehéz kihívásnál pedig nem mindig kifizetődő a kapott ajándék, viszont jár érte achievement. Így bár a hasznos játékidő bő 15 óra, ez valójában akár 30-40-nel is felérhet a sok újrakezdés és titok miatt, és később még további két nehézségi szint is megnyitható (hardcore őrülteknek). Érdekességképpen küzdelmeinket fel is vehetjük, hogy a neten mutogathassuk.

Kezdők óvatosan közelítsék, a rajongók pedig fogadják el, hogy nem lett olyan kiegyensúlyozott a játékmenet, mint az elődnél, és nem is nagyon tesz hozzá semmit, de a hibáit leszámítva az egyik legkomolyabb akciójáték lett 360-on.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az NGII nagyon magabiztosan hozza a papírformát, korrekt folytatása a nagy elődnek. Előrelépés nem történt, de visszalépés sem. A jelenlegi erős mezőnyben arra nincs lehetősége, hogy látványvilágával és játékmenetével akkora kiugrást hozzon, mint az első rész, viszont mindenképpen elismerést érdemel a tény, hogy Itagaki megint nem hódolt be a casual nyomásának, és mert egy nehéz, izzasztó keménységű játékot kreálni, sok-sok csonkolással fűszerezve. A réteg, amelynek szánták, meg lesz elégedve vele.



NINJA GAIDEN 2

MICROSOFT GAMES STUDIOS / TECMO / TEAM NINJA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 16:9, dd 5.1, 720p/1080p, mentés 512 kb

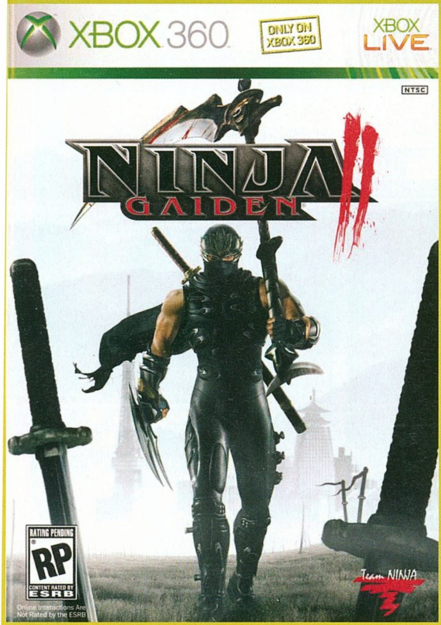
✔ lendületes és látványos folytatás, igazi ninja gaiden feeling
X játékmenet már nem olyan jó, kezdőknek nagyon nehéz lesz

8.5 pont



FEDEZD FEL MAGADBAN A HŐST
ÉS ENGEDD SZABADON
HIHETETLEN HARAGOD
BÁRMIT ELPUSZTÍTHATSZ, AMIT KÉSŐBB FEGYVERKÉNT HASZNÁLHATSZ
NYC
ERESZD SZABADON A DÜHÖDET A SPECIÁLIS TÁMADÁSOKHOZ
THE INCREDIBLE HULK™
THE OFFICIAL VIDEOGAME
WWW.INCREDIBLEHULKTHEGAME.MARVEL.COM
WWW.MARVEL.COM
automex SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
www.sega-europe.com
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
PC DVD ROM
12
ask about games .com

576 KONZOL Nyereményszelvény

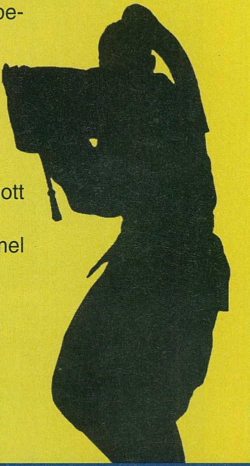


Ninja Gaiden II nyereményjáték

Ha meg akarod nyerni a három darab Ninja Gaiden II X360 játék valamelyikét, nem kell mást tenned, mint kivágni a lap tetején látható, fekete, háromszög alakú nyereményszelvényt, és borítékban vagy levelezőlapra ragasztva beküldeni szerkesztőségünk címére:

CNGII nyereményjáték
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest, Pf.: 24.

- A játékban csak újságból kivágott szelvényt fogadunk el
- Kizárólag névvel és pontos címmel ellátott jelentkezést fogadunk el
- Beküldési határidő: 2008. július 4.



sony nyereményjáték

NYERTESEK

PS3 kulcstartó + toll
Nagy Nándor Ádám – *1238 Budapest*
Túri Attila – *Kecskemét*
Murányi Lajos – *Székesfehérvár*
Baracsi Pál – *Kecskemét*
Bernáth Zoltán – *Szabadbattyán*
Sztojanov Norbert – *1188 Budapest*
Tóth Tamás – *Abony*
Csörgei Krisztián – *1156 Budapest*
Kovács Gyula – *1237 Budapest*
Burai Róbert – *Jászberény*
Izsó Zoltán – *Tornaszentjakab*
Fodor Zoltán – *Debrecen*
Gulyás Zsolt – *1202 Budapest*
Kővári Róbert – *Szigethalom*
Gyüre Zoltán – *Apaj*
Barabás Christopher – *2145 Budapest*
Bajza Hajnalka és Gábor
– *Szigetszentmiklós*

PSP tok:
Tarr Mária Lídia – *1145 Budapest*
Szűcs Tamásné – *Fábiánháza*
Szentpéteri Sándor Pál – *Tatabánya*
Szabó Piroska – *Gyula*
Borotvás Ádám – *Uppony*

PSP jegyzettömb:
Kun Sándor – *Taksony*
Danyi Hajnalka – *Hódmezővásárhely*
Nagy-György Péter – *Apátfalva*

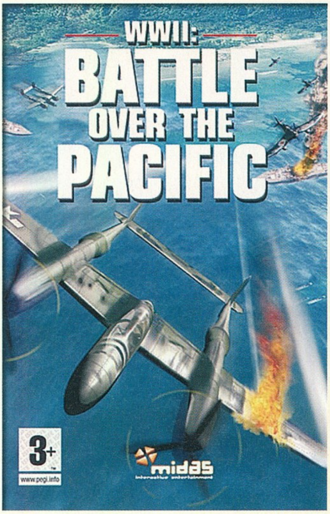
GoW PSP játék
Bodnár Tamás Attila – *1095 Budapest*
Szabó Norbert – *Ajka*

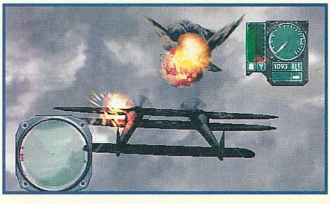
GT5P PS3 játék
Dömötör Péter – *Gellénháza*
Berényi Tibor – *1039 Budapest*
Bukon János – *Gyula*

GoW póló
Ignácz Ervin – *Szolnok*
Szarvas Szilárd – *1037 Budapest*

PSP dzseki
Simonyai Márk – *Herend*
Gál Dóra – *1162 Budapest*

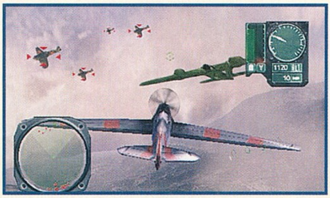
A LEVEGŐ URAI

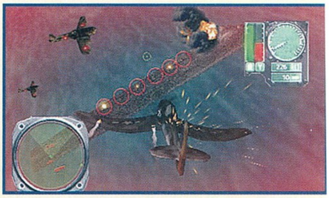


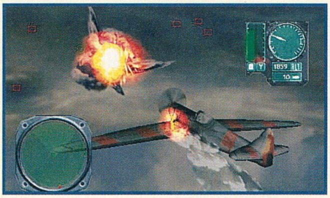




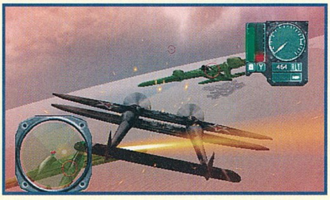












Egészen kis korom óta szeretem a jól játszható és sikerélményt adó repülős játékokat. Számomra ugyanis nem a szimuláció, hanem sokkal inkább a hangulat és a szórakozás a fontos. Sajnos a most megjelent **WWII: Battle Over The Pacific** egyik elvárásomat sem elégíti ki. A program a maga hitvány módján igyekszik betölteni a PSP-n mutatkozó repülős játékkínálatban mutatkozó lyukat. Hiába azonban a második világháborús környezet (az amerikaiak oldalán kell csapást mérnünk a japán haderőre), az anyag nem hogy betöltené a hiányt, hanem inkább még kiáltóbbá teszi azt. De mit is várhatnánk egy majd két éves PC-s átirattól, mely már számítógépen sem aratott nagy sikert, hogy a PS2-es átdolgozásról ne is beszéljünk…

Mi a baj a programmal? Egyrészt ordít róla az igénytelenség, mely először a kezelésben mutatkozik meg. Jó néhány kínos és szitkozódásokkal teli perc fog eltelni, mire megtanuljuk irányítani gépünket. Még az irányítás elsajátítása után is különösen idegesítő, hogy túl sok a korlát, alig tudunk manőverezni, trükközni. Hiába szállunk a levegőben, mégis olyan érzésem volt, hogy nem egy repülőt, hanem egy vonatot vezetek, melynek kötött a pályája (ezt csak erősíti, hogy korlátozott méretű terepeken repülhetünk). Ha az irányítást megtanultuk, akkor jöhet a célzás, meg úgy általában az ellenfél befogásának az elején szinte lehetetlennek tűnő feladata.

Miután túl vagyunk ezeken a manővereken – tegyük fel végig mentünk a Training opción –, jöhet a következő sokk, mely a grafikai megvalósítás terén fogad minket. Az első tanácsom, hogy kerüljétek föld vagy víz közelébe történő repülést, a legjobb, ha mindent a magasból szemléltek. Túl azon, hogy mindez biztonságosabb és megkímél bennünket a lezuhanás okozta trágár kirohanásoktól, még praktikus is! Így ugyanis nem fog feltűnni, hogy a föld és a víz, meg az ott található és közlekedő tereptárgyak (hajók, épületek, mezők és hegyek stb.) bűn ronda és elmosódott pixelekből állnak. Mindez azonban még szépnek is tűnhet, amíg meg nem látunk egy lezuhanást követő robbanást, mely során lapos textúrákból és pixelekből megformált vízben, tűzben és füstben „gyönyörködhetünk". Különösen nevetségesek voltak a hadihajók, melyek az „igénytelenség csimborasszója" címre is pályázhatnának, mivel olyan szegényesen néznek ki, hogy annál még a folyókon közlekedő rozsdás ócskavasak – lehet párat látni a Dunán néha – is szebbek. Két éves az anyag, ezt értem, de azért nem kéne PS1-es színvonal legalját kapnunk grafika címén, ennél a PSP többet érdemelne. Sebaj majd a gépek kárpótolni fognak minket! – című retorikai fordulatot sütném el itt legszívesebben, de nem akarok senkit sem becsapni. A gépek nem sokkal „szebbek" mint a tájak és terepek, talán csak jobban kidolgozottak, de korántsem annyival, hogy eltudnák felejtetni a többi szörnyűséget. Pedig a gépválaszték viszonylag korrekt, ha hat darabot nevezhetjük így. Mondjuk azok legalább tényleg eltérő tulajdonságokkal bírnak. Egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket visszük. Kár, hogy ez a készítőknek sem jutott eszébe, és mindig a küldetések elején közlik, hogy mit kell végrehajtani, azaz csak akkor derül ki, melyik gépet lett volna érdemes hozni. Nyílván, amikor vadászokat kell üldözni nem érdemes bombázót választanunk, és amikor bombázni kell, ne vigyünk vadászgépet. A missziókról szólva, a feladatok teljesen átlagosak. A már ezerszer elsütött tevékenységek várnak ránk, bár ehhez az is hozzátartozik, hogy nagyon újat nem lehet kitalálni. A küldetések ismertetéséről jutott eszembe, hogy a játék hangjai miatt a készítőket be lehetne perelni az emberiség ellen elkövetett bűntett vádjával. Értem én, hogy a rádióadások torzítottak, de azért ezt nem kellett volna annyira túlzásba vinni, mivel így az ember pánikszerűen leveszi a fülhallgatót, mikor a küldetés elején megszólal a fülsértően recsegő érthetetlen eligazítás.

Túl a játszhatósági és a minőségi problémákon volt nekem még elvi bajom is a programmal, mely ugyan rendkívül szubjektív, de fontosnak tartom elmondani. Az alapkoncepcióval van bajom, azaz, hogy már megint gonosz japánokat kell csupaszív amerikai szabadságszerető hősök segítségével irtani. Ezt a cukorszirupos leegyszerűsítést soha nem fogja bevenni a gyomrom, egy háborúban ugyanis – legyen szó akármelyik háborúról – soha nem a „jók" és „rosszak" harcáról van szó. A japánok háborús szerepe és szenvedései egyébként is sok vitára adhat alkalmat, a japánok céljait és lelkületét sokan egyre differenciáltabban szemlélik, amit a művészvilág is kezd felismerni. Elég csak megnéznünk a Levelek Iwo Dzsimáról vagy a Szentjánosbogarak sírja című filmeket, esetleg elolvasnunk Ruth Benedict: Krizantém és kard című könyvének a japánok második világháborús mentalitását bemutató fejezeteit, hogy kicsit jobban megértsük ezt a népet és kultúrát. Akkor megérthetitek miért bujkált bennem rossz érzés, amikor japán telepeket kellett bombáznom, hajókat megsemmisítenem vagy kamikaze vadászokat kilőnöm. Persze azt is tudom, hogy mindez egy harmadrangú játéknál senkit nem érdekel, örülhetek, ha lesz, aki a pontszám láttán egyáltalán végigolvassa a cikket. Ha megtetted, akkor kerüld el ezt a játékot, és helyette keress valami értelmesebb szórakozást.

V. Miki

MARTIN BELESZÓL!

1945. augusztus 6-án, reggel 08:15:17-kor Hirosima fölött vakító, kékesfehér fény lobbant: a föld felett mintegy 500 méterrel felrobbant a Little Boy nevű amerikai atombomba, amely 17 ezer tonna TNT erejével söpört végig a városon. A robbanás 1.2 kilométeres sugarú körben mindent a földdel egyenlővé tarolt, azonnal megölt 80 ezer embert, a sugárfertőzés pedig még napjainkban is szedi áldozatait. Harry Truman elnök a következőket mondta a bomba ledobása után: „Kétmilliárd dollárt kockáztattunk a történelem legnagyobb tudományos hazárdjátékán, és nyertünk."

WWII: BATTLE OVER THE PACIFIC

MIDAS
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ jobb híján ellövöldözik benne az ember
X grafika, hangulat, meg úgy minden

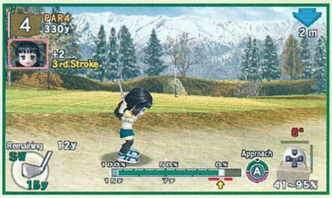
2.5 pont

GOLF MINDENKINEK









Van annak valami megfoghatatlan bája, mikor egy miniszoknyás, a legnagyobb jóindulattal is maximum 16-nak kinéző, bociszemű, barnahajú kislány golfütőt ragad és nekiáll meghódítani a nagyon sok lyukat felölelő pályát. Főleg ha azt jól és sokszor csinálja – a Hot Shots Golf / Everbody's Golf pontosan ilyen sorozat, kereken 11 éves múlttal rendelkezik, nagyon kidolgozott és nagyon szórakoztató, de valamiért sosem volt képes kiemelkedni és kultstátuszba lépni. Talán azért, mert csak egy golfprogram, annak viszont pazar. Többé-kevésbé.

MADÁR A SASON

A PSP nyitókínálatát erősítő és még mindig a japán Sony részleg által gondozott sorozatot mintha sem az idő sem a generációváltás nem érintené, pontosan olyan, mint amikor először feltűnt. Nagyon egyszerű, nagyon könnyed hangvételű és könnyen megtanulható – vagyis pontosan olyan, amilyennek egy hordozható játéknak lennie kell. A tulajdonképpeni második handheld epizód éppen ezért nem is lép a revolúció ösvényére, inkább csak picit javít azon, amely már biztos alapokon nyugszik.

Ilyen például rögtön a Challenge módozatban megnyitható tárgyak, ruhák és egyéb kiegészítők feltűnésének módja. A második Hot Shots már kártyarendszert használ, vagyis az elején fogalmad sem lesz arról, hogy a torna megnyerésével pontosan mihez is juthatsz hozzá. De legalább a hazárdjáték kellőképpen jutalmaz, megfelelő mennyiségű kártyalap megnyerése után előkerül egy kihívó, akit legyőzve máris bővül az elérhető szereplők repertoárja.

Ami nagyon is jó dolog, a kezdetben alig két rendelkezésre álló golfozóból rövid időn belül kereken 24 főt számláló Laokoón-csoport lesz, ami mellé vagy 250 ruha, egy tucat pálya és 16 fős online módozat csapódik.

Miért is jó a változatos karakterkínálat? Mert minden egyes stilizált manganoid bajnok egyedi, ráadásul továbbfejleszthető képességgel rendelkezik. Vagyis a kezdetben nagyon béna, folyamatosan boogey-kat lövő senkiháziból is lehet zseb-Tiger Woods. Az Everbody's Gold továbbra is a legkézreállóbb irányítással rendelkező golfjáték a piacon, lényegében a d-paddal és az X-szel minden elintézhető. A lövés a már ismert metódus szerint folyik, vagyis először szépen meghatározod a távolságot, aztán pedig az ütés erejét, és bamm, máris jó úton haladsz a zöld felé. Feltéve, ha nem baltázod el, olyannyira nem lehet, a nehézséget továbbra is inkább a precíziós lövések adják, még mindig gond nélkül lehet sasból dupla boogey-t csinálni, ami golfnyelven annyit tesz, hogy a csúcsról a mélybe zuhanhatsz 3 elhibázott ütés alatt. Ciki na.

Ám a vaskos Challenge módozat mellett továbbra is jelen van a gyakorlás és a Stroke Play, vagyis az Everbody's Gold fortélyainak megtanulására igazán minden lehetőség adott. Kár, hogy a tutorial mint olyan még mindig nem fért bele a keretbe, pedig az első percekhez jól jönne.

Van viszont multiplayer módozat, a sorozat történetében talán nem először, de mindenképp az eddigi legkidolgozottabb formában. Az erőteljes online támogatást élvező opcióban 16 fő mérheti össze a golftudását. A host tulajdonképpen minden paraméterhez hozzányúlhat teljesen egyedi kihívást hozva létre – kommunikáció és komolyabb közösségépítés lehetősége viszont nincs, a játék ugyan a létező összes dologról részletes statisztikát vezet, de ezt titokban tartja és nem hajlandó megosztani másokkal a világhálón keresztül. Annak ellenére, hogy a single módban megszerzett összes tulajdonságot növelő kiegészítő és tárgy használható itt, így pedig hatványozottan érdekes lett volna látni, hogy ki meddig evickélt a kampányban.

De ezt legalább szaggatás és lag nélkül teszi, pontosan olyan grafikus színvonalon, mint alapjáraton. Az EG még mindig nagyon tetszetős, bátran használja a színpalettát és a zöld létező összes árnyalatát. A karaktermodellek részletesek, nagyon stílusosak, egyedüli szívfájdalom a közönség hiánya: ha a PS2-es verzió is képes volt rá akkor a PSP-s átirat is igazán megerőltethetné magát, hiszen jelentősen megdobná a hangulatot, ha nem teljesen magányosan kellene mászkálni a pályán.

De ez csak apróság amely nem csorbítja az **Everbody's Golf 2** értékét: továbbra is nagyon szórakoztató, nagyon jól összerakott és tartalmas darab, de jó lenne, ha a harmadik nekifutásra végre kicsit a megújulás útjára térne, mert kezd egyre inkább szérializálttá és unalmassá válni.

W







MARTIN BELESZÓL!

Abszolút szórakoztató kis cuccnak tartom, de tisztában vagyok vele, hogy a golfjátékoknak – még ha ilyen könnyed, mókás formában is dolgozzák fel a témát – gyakorlatilag nulla piaca van Magyarországon. Mégis azt mondom, érdemes kipróbálni, mert az Everybody's Golf 2 nem egy tipikus golf, inkább egy golf-köntösbe bújtatott ügyességi game; olyan, mint a flipper vagy a biliárd.

HOTSHOTS GOLF: OPEN TEE 2

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

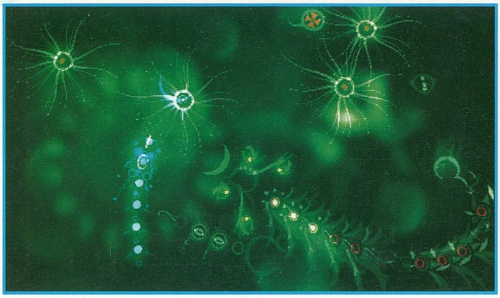
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-16 játékos, wifi, online

✔ tartalmas, egyszerű
X közönség hiánya, kevés újdonság

8 pont







Még egészen kicsi voltam, amikor elkezdtem videojátékokkal játszani, mégis tisztán emlékszem, milyen érzés volt. Egy egyszerű, ráadásul hamisított Atari 2600-assal nyomtam, melyet grafikája alapján – mai szemmel nézve –, a többség a primitív jelzővel illetne. Mégis, egy-egy játék órákra le tudott kötni. Nem a cél vagy a várható jutalom motivált ezeknél a játékoknál, hanem magának a játéknak az öröme. Hogy önfeledten szórakoztam, és igazán, siker vagy kudarc nem számított. Valahogy ez a „játéktermi” mentalitás elveszett a mai játékokból. Ebben nem kis szerepe lehetett annak, hogy évek óta eltűntek az igazán eredeti megoldások és ötletek. Néha feltűnt egy-egy anyag (pld. Vib Ribbon), de csak nagy ritkán. Közhelyszerű, hogy ma már nincs új a nap alatt, ami ötlet volt, azt már valaki egészen biztosan megvalósította. Ám most itt a **flOw**, ami bebizonyítja, hogy egy kis kreativitással és akaraterővel lehet még újat alkotni! Csodálkoztam is, mikor kezembe vettem a játékot, aztán persze kiderült, hogy a flOw eredetileg nem mai darab, hiszen több mint 1 évvel ezelőtt jött ki PS3-ra, letölthető formában.

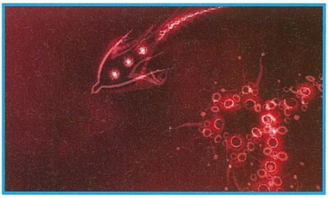
De miről szól az anyag? Egy darwinista szemléletű ügyességi, gyűjtögetős játékot képzeljetek el, mely a vizek világát mutatja be sajátos nézőpontból. Kezdetben egy egyszerű, néhány sejtből álló lénnyel kell úszkálnunk és felcsipegetnünk tápanyagként apróbb élőlényeket. Ennek hatására egyre nagyobbak lehetünk, egyre összetettebb szervezettel. A cél, hogy megalkossunk egy minél teljesebb és nagyobb lényt. Ehhez a program pályákra oszlik, melyeken egyre mélyebbre kell lejutnunk. A piros színű portálokkal lejjebb, a kékekkel feljebb mehetünk egy szintet. Az egyre nagyobb mélységekben egyre nagyobb élőlényeket falhatunk fel, így mi is egyre fejlettebbek leszünk. Fontos kiemelni, hogy nem lehet egészben lenyelni semmit, csak részenként, darabokban. A pályák végére érve jutalmat is kapunk, mivel egy újabb lényt lehet majd választani, amivel újrakezdhetjük az egészet, új pályákkal és új felfalható szervezetekkel. Arra kell csak vigyázni, hogy nehogy belőlünk csippentsenek le darabokat, mert bár elhalálozni nekem nem sikerült, de egy-egy veszteség elcsúfíthatja az órák alatt össze megalkotott lényünket.

Furcsán hangzik ez így leírva? Meglehetősen. Azonban a gyakorlatban kiválóan működik! Olyan addiktív hatása van az anyagnak, mint a ’80-as, ’90-es évek arcade csillagainak, a régi nagy klasszikusoknak. Nehéz ezt jól megfogalmazni, de a lényeg, hogy szinte letehetetlen a játék. Pedig értelmetlennek tűnik, hogy egy absztrakt formájú izével kell más absztrakt formájú izéket felfalni, mégis működik a dolog. Egyszerűségében rejlik a program nagyszerűsége. Hogy nincs túlbonyolítva, nincsenek felesleges sallangok. Van egy könnyen érthető cél, világos eszközökkel. Egy igazi flash-játékot kapunk, mely nem akar megfelelni a mai igényeknek, mégis túllép azokon. És ez az, ami kell nekünk. Újra átélni a hangulatot, amikor nem egy elvont célért küzdünk, hanem sokkal inkább belső motiváció hajt. Motiváció arra, hogy tökéletesebb és szebb lényt hozzunk létre, hogy meghaladjuk önmagunk teljesítményét, hogy büszkén mutathassuk meg egyedi formák létrehozását. Egészen felemelő érzés, az ember szinte belefeledkezik órákra. Ennek megfelelően grafika és a zene inkább funkcionális jellegű, és a tartalom is inkább arcade-os. Összesen 6+1 lényt tudunk megnyitni, mely jó két-három órás szórakozás. Aztán a végén újrakezdjük, hogy egyre szebb és nagyobb organizmust hozzunk létre. Úgy tűnhet ez, így hamar unalmassá tud válni, de van a programnak egy olyan speciális hangulata, hogy néhány napos pihentetés után is szívesen elővesszük, és megint nekiállunk.

Többet nem is igazán tudok, de nem is kell írni erről a programról. Igaz, hogy erőteljes rétegjáték jellege miatt nem sokaknak nem fog tetszeni, de ha felkelti az érdeklődésed, szerezd meg, biztosan állíthatom, kiváló kikapcsolódást fog nyújtani!

V. Miki







MARTIN BELESZÓL!

Már ahogy elindul, az is tők egyedi. Nincs duma, nincs menü, nincs tutorial, nincs HUD, nincs semmi, csak az a furcsa izé, ahogy ott úszkál a képernyőn. Lebeg, mint valami földöntúli egysejtű, ami csak eltévedt a galaxisban, hogy aztán alkalmazkodva a bolygó életfeltételeihez megkezdje hódító menetelését, és minden útjába kerülő létformát bekebelezve domináns lénnyé váljon.

FLOW

SONY
MÁS VERZIÓ: PS3

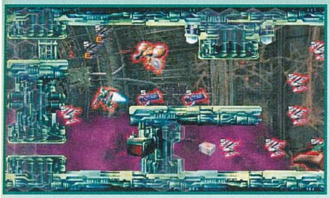
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

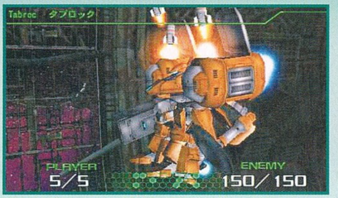
1 - 4 játékos (ad-hoc)

✔ remek kikapcsolódás
X szingliben kissé rövid

8.5 pont

AKTAKUKAC SHOOTER







Nagykonzolon a GTAIV, handhelden a Chains of Olympus, a Crisis Core és a legfrissebb Monster Hunter ölte meg a friss megjelenéseket – a jelek szerint ez elkerülhetetlen volt, a pénztárca befogadóképessége véges, az idei játékkínálat pedig túl erős, szembeszállni a nagyágyúkkal senki sem mer. Legalábbis nem közvetlenül, bő fél évvel a japán megjelenés után az Atlus most látta elérkezettnek az időt arra, hogy kipaterolja Japánból azt a szörnyet, amelynek megszületését még a legnagyobb jósok sem láthatták előre.

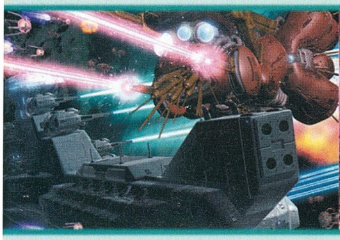
TAKTIKA AZ ÉLETEM

Idegszálakat kínzó, gyomorgörcsöt kiváltó és matematikusokat megszégyenítő körültekintéssel felépített shmupból körökre osztott stratégia? Az **R-Type Command** kétség kívül az egyik legbizarrabb ötlet, ami csak egy designer fejéből kipattanhat – nem csak papíron furcsa, de a gyakorlatban is, közel elképzelhetetlen, hogy ez pontosan hogyan is működhet. Pedig működik, még ha kicsit túlságosan lassan és körülményesen is.

Maga az alapötlet már az első másodpercben ismerős lesz, hisz a formula bejáratott és ezerszer látott: négyzetrácsokra (jelen esetben hatszögekre) osztott pálya, körökre osztott és mozgáspontokon alapuló közlekedés, eltérő fegyvercsoportok, maximális taktika. Az egyik körben te, a másikban az ellenfél tevékenykedik, menet közben tapasztalati pontokat szerzel, felfegyverzed és folyamatosan fejleszted a hajóflottád minden egyes szereplőjét. Lesz is rá alkalom bőségesen, az R-Type az egységek terén gyakorlatilag minden eddigi játékot lemos a palettáról. Mit jelent ezt a gyakorlatban? Például az anyahajók bevetését, a több hatszöget kitöltő monstrum képes a gyomrában pár kisebb vadászt is cipelni, útközben gyógyítani, lőszerrel feltölteni, üzemanyagot pótolni. Mert bizony itt az üzemanyag is fontos tényező, amely akár előnyt is jelenthet: nagyobb fogyasztásért cserébe nagyobb mozgástér jár.

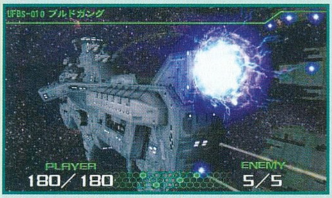
De máshol is kompenzálható egy-egy egység gyengéje – tetszenek emlékezni a klasszikus R-Type a hajó orrára csatlakoztatható gömbjeire? Na kérem azok itt is jelen vannak, és minden eddiginél nagyobb szerepehez jutnak. Minden egyes gömb teljesen egyedi képességgel rendelkezik, valamelyik a támadóértéket, valamelyik a védekezést növeli de, akad olyan, amely egy teljes képernyőt is képes letarolni egy speciális támadással. Ráadásul külön, hajó nélkül is bevethetőek, a változatosságra tehát nem lehet panasz. Hol van akkor itt a baj? Ott kérem szépen, hogy ez papíron remekül hangzik és a gyakorlatban is működik, de súlyos árért cserébe. Csigalassúság.

Az R-Type Command platformot tévesztett, nem SRPG, nem körökre osztott taktikai lövölde, hanem táblás stratégia, csak menet közben interaktív és virtuális lett. Nincs például tutorial, a menürengeteg felfedezése, az alapvető fortélyok megtanulása mind menet közben, bárminemű segítség nélkül történik, ami egy ilyen volumenű játék esetében több mint elfogadhatatlan. Ráadásul menüből van bőven, szinten minden külön képernyőn zajlik, a kis ablakok képesek pont a legrosszabb helyen megnyílni. Eltüntetni őket nem nehéz de legalább értelmetlen, ez a statisztikáért és százalékokért rajongók nedves álma. Mint maga a sebesség, az R-Type nem csak a legváltozatosabb, de stílusában az eddigi leglomhább is: egy csata ugyan eltarthat 45-60 percig, abból viszont garantáltan a fele csak és kizárólag a mozgásra megy el, mert itt kérem mindent egyenként kell mozgatni. *Minden. Egyes. Körben.* Ami nem jó, már az első misszió során sokan fel fogják adni és joggal: ehhez aztán tényleg birkatürelem és tengernyi idő kell, ami sajnos felvet egy újabb problémát. Biztos, hogy ezt hordozható konzolra kellett kiadni?

















Főleg úgy, hogy a töltési idő eszelősen hosszú, első generációs PSP játékok szintjén mozog, ami aztán végképp nem segít a helyzeten. Tölteni természetesen van mit, nem csak a komplex mechanikát de a kifejezetten tetszetős grafikát is. A harc ugyan a síkban folyik, de minden egység komplett 3D-s támadó animációval rendelkezik, ami látványos, legalábbis az első alkalommal, utána azonnal kikapcsolásra ítéltetett mert csak a loading képernyő idejét növeli.

Verdikt? Az R-Type klasszikus shmupnak remek, taktikai lövöldének viszont túl tömény, legalábbis a nagyközönség számára. A Command piszkosul összetett, utoljára ekkora komolyságot igénylő játék talán a Star Wars Rebellion volt és sajnos nagyot hasalt, ahogy várhatóan a Command sem fog kasszát robbantani. Ez persze mit sem von le az értékéből, de csak és kizárólag az álljon neki, aki időmilliomos, ritkán lát napfényt és minden vágya az, hogy 30-60 órán keresztül nyálkában úszó űrlényeket pofozzon le egy körökre osztott stratégiában.

W

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon tömény gondolkodós game, könnyed szórakozásra semmiképpen sem ajánlanám, viszont a komoly kihívásokat kereső hardcore mókusok meglelhetik a szépségeit. Ahogy Wilson is írja, a játékmenet cseppet nehézkes, de számomra ezt a körítés bőven orvosolta. Ja, és frankó a látvány!

R-TYPE COMMAND

ATLUS / IREM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos, wifi

✔ rettenetesen összetett, tartalmas
X borzasztóan lassú

7.5 pont

A MÁSOLAT MÁSOLATÁNAK A MÁSOLATA



ÍGY LETTÉL

Szilárdan lefektetett, betonbiztos alapok, csillogó, rozsdamentes acél felépítmény, és egy jól csengő név – olyan, amely előtt minden ajtó feltárul. Az a típus, akit nem felejt az ember: a Final Fantasy Tactics ugyanis nagyon, nagyon közel áll ahhoz, hogy tökéletes legyen. Áttekinthető, jól felépített, taktikázást igénylő harcrendszere, szeretnivaló karakterei, (SRPG-khez mérten különösen) erős történetvezetése röhögve dacol a múló idővel, és az idő vasfoga is kicsorbul, ha meg akarja harapni. A tavaly megjelent, PSP-re kiadott update ezt napnál világosabban megmutatta – a NIS hamarosan trilógiává bővülő Disgaea-ját leszámítva gyakorlatilag nincs konkurenciája. Szellemét a tűz nem égeté meg. Pont.

Csakhogy. A fenti sorok a PlayStation-platformokat érintő kiadásokra vonatkoznak, a mostani agymenés tárgya viszont a korábban GBA-ra kiadott Final Fantasy Tactics Advance folytatása. Közös vonásuk, hogy mindketten az „Ivalice Alliance" család tagjai. Akitoshi Kawazu executive producer szép szavait idézve *„ezek a játékok segítenek majd kiterjeszteni és megismerni Ivalice világát"* – szabad fordításban ez annyit jelent, hogy bőven lesz alkalom meggyűlölni a komplett franchise-t, hála a szakajtószám érkező anyagoknak. Családi mosolyalbum: a Final Fantasy Tactics, immár PSP-n; a Final Fantasy XII: Revenant Wings; és a **Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift**. Ez a történet róla szól ugyan, de a teljesség kedvéért elmesélem, hogy van itt még egy smartphone-ra adoptált mostohatestvér is, akit Crystal Guardians W1 névre kereszteltek, és hogy ő se szomorkodjon egyedül, két addicionális – fantáziától csöpögő W2, illetve W3 névre keresztelt – chapter is elérhető hozzá.

(Ezúton tolmácsolnám őszinte részvétemet a marketingért felelős munkatársaknak, akiknek ezt kell lenyomni a játékosok torkán – hogy hangzik az *„A SPINOFF MELLÉKSZÁLÁNAK FOLYTATÁSÁHOZ KÉSZÜLT KIEGÉSZÍTő EXTRA KÜLDETÉSEI"*?

Tökmindegy. Zabálni fogják a mesét. Habbal.)

FÉLRE A TRÉFÁT

Kétszer ugyanazon a viccen csak akkor lehet röhögni, ha maradandó érvényű a csattanó, és szállóige lesz belőle. A FFT Advance a bevezető hógolyózás után a hardver falhoz vágásának a gondolatával kecsegetett, majd a sztorivonal további szép lefelé íveléssel ugrott fejest a pincébe, amikor a mágikus könyvben lapozgatva került át a kis főszereplő Ivalice világába. Ez abszurdnak abszurd, de nem a humoros formában.

Második felvonás: a rosszcsont kissrác, Luso Clemens iskolai bezárása során egy titokzatos albumot talál a könyvtárban, és az üres oldalak egyikére beírja a saját nevét, mint Becsületes Megtaláló – a lapok pörögni kezdenek, majd egy vakító villanás után máris Ivalice izometrikus tájain szívja a levegőt. Ez a vicc, kétszer – első körben még betudható lett volna a satnya kezdés pillanatnyi elmezavarnak. Másodszorra már világos, hogy itt különös kegyetlenséggel elkövetett baromságról van szó. Legyintés – a sztoritól eltekintve a harcrendszer elég erős volt a GBA-s elődben is ahhoz, hogy az effélé banalitásokon felülemelkedjünk. (Ha máshogy nem, hát kötéllel a nyakunkban, ringva a mestergerendán.)

Később kiviláglik, hogy a folytatás *nagyon* ragaszkodik az előd által lefektetett alapokhoz. Ez egy plasztikai sebész az asszonynak, nem egy új barátnő. A ráncfelvarrás folyamata szépen nyomon követhető: az első ránézésre puritán, GBA-színvonalat idéző játéktérképek az Ivalice-ba teleportálás után válnak igazán élettelivé. Pompás, színekben és élénk árnyalatokban gazdagon burjánzó közeg, tündöklő mágia-effektek, csodás karakterrajzok. Szép és szeretnivaló. *Gyönyörű*. Egyedül a rögzített kameranézet csípheti a szemet, amit a GBA-s elődnek megbocsátható a hardverkorlátok miatt, de DS-en láthattunk már Hoshigami-átiratot is, ami tudta ezt az effektet – nem beszélve a ZSENIÁLIS, PlayStationre készült Vandal Hearts-ról, ami szintén DS-en készül a reinkarnációra.

(Nem, nem zavaró a feature hiánya – és ez azon kevés alkalmak egyike, amikor ezt mégis a játék szemére kell hányni. A kameramozgatás ezekben a játékokban nem mentalevél a látványkoktélba, hanem lehetőség a játszadozásra a terep kialakításánál. A magasabb pontokat például bevehetik az íjászok, akik így messzebbre tudnak lőni; ha egyszer feljut oda, nehéz lesz lepiszkálni, mert a magasabb terepre nem kaptatnak fel olyan könnyen az ellenséges egységek. Ha pedig gyalogosfedezetet kívánunk kialakítani, ami az adott nézetben takarásban van, csak egy billentés a ravasszal, és máris minden kivehető – látjuk, hogy hol áll pontosan a saját emberünk. Így viszont a magaslati pontok nem lehetnek *igazán* magasak (leszámítva a térkép legtávolabbi sarkát, ami mögé, ugye, nem lehet bemenni), pont azért, hogy kivédjék a szem elől vesztést. Éppen ezért a játék bőven kárpótol olyan egységekkel, amik a „kétdés" világban is remekül használhatóak – okos karakterekkel nyer értelmet a játék, és kapja meg a felmentést a terep butasága miatt.)

TUDOK EGY MUNKÁT

56 job class több, mint elég – ennyiféle irányba fejleszthetjük a regrutákat „kis" csapatunkba. Martinnal folytatott rövid eszmecserénk során leszögeztük, hogy ez mindig is így volt, a maga görény formájában: a job system megkerülhetetlen tényező a küldetések kialakításánál és végigjátszásánál. Olyan szempontból remek ötlet, hogy ravaszul rákényszerít a játék kiismerésére – a karaktertípusok kifejlesztése és használatuk megtanulása sok-sok órányi játékidőt biztosít. De ez időhúzás is, mivel egyes küldetések nem teljesíthetőek, ha nincs megfelelő skillekkel megáldott karakter a csapat-

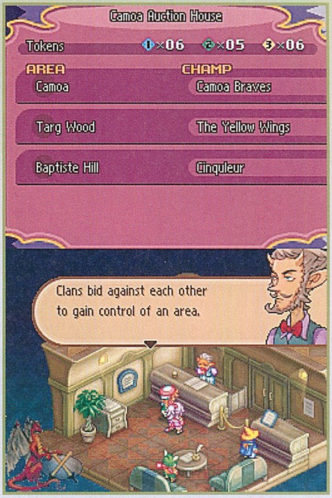












ban – éppen ezért a teljes végigjátszáshoz lesz fontos, hogy minden „job"-ba belekontárkodj, nem pedig azért, mert mindegyik *annyira* speciális módon használható, hogy úgy érzed, feltétlenül le kell csapni rá. Ugyanakkor a rendszer egészen aprólékos, néhol már erősen túlzó, kétarcú módon az: remek dolog, hogy a közelharcban jeleskedő (sword technique) karakterek három további irányba specializálhatóak (Fencer, Soldier, Warrior), de az olyan „unikum" szereplők, mint a nagyon vicces nevű Animal User, inkább csak töltelékek kerültek bele – újabb babrálás a nettó játékidővel. (Tudom, ásítozásba fullasztana, ha négy harcossal és egy gyógyító pappal kéne végigverni mindenkit a pályákon.)

AZ EMBER TERVEZ

A GBA-s elődben a hasonló jellegű karakterfejlesztéseket a Law rendszer is erőltette, ami megkövetelte a szabályok szigorú betartását – ez mostanra kifinomultabbá, és egyben könyörtelenebbé is vált. A szabályok immár piros lap nélkül is megszeghetőek, de ha tartod magad az előírtakhoz, akkor a küzdelem végén a bíró különféle finomságokkal jutalmaz. Hogy a mérleg egyensúlyban maradjon, a túlzott engedékenységgel szemben a másik serpenyőben ott vannak az egyre nehezebben tartható követelmények (a kezdeti szimpla mágia-bojkottálások mellett képbe kerül például „a HP nem csökkenhet 200 alá", a „nem sebezhetsz 100-nál nagyobbat"), és szabályszegés esetén az elhullott karakterek sem támaszthatóak fel. EXP helyett dekkolás van a börtönben. Mivel mindez most sípszó és folyamatos figyelmeztetés nélkül zajlik, különösen oda kell figyelni a jó teljesítményre – a korábbi, kordában tartó vasszigort felváltotta az önérdeken alapuló kemény koncentráció.

LEGYEN KÖZTÜNK HÍD

A legnagyobb pofont kétségtelenül a multiplayer keveri le. Kooperatív játékhoz ugyebár nem kellene két cartridge – fogjátok a gépet, és ide-oda adogatjátok, megoldott a társasjáték. A többjátékos mód megköveteli a két kazetta meglétét, de ez sem sokszor tíz órás szavatosságot jelentő Team Battle képében jelentkezik – ami van, az az item trading. A single kampányban megszerzett tárgyak cserélgetése. Üres kapu mellé rúgás, fél méterről – kihagyott ziccer, ami adta volna magát. Ez nem multiplayer játék – ez egy, a játékban ragadt placeholder.

NEM HAGYLAK EL

A nap végén a Final Fantasy Tactics A2 a sorozatos ütlegelések ellenére is állva marad. Bántani csak az elszalasztott lehetőségek miatt lehet, amivel a cím kitörhetett volna az előd által támasztott korlátok közül – a túlzott ragaszkodás kérdőjelet tesz az „advance" szócska mögé. A kereteken belül viszont remekül teljesít. Látványos kézműves-grafika (zsírkréta-színezés, Crystal Chronicles-t idéző karakterek, káprázatos fényeffektek) és pazar audio részleg (Hitoshi Sakimoto klasszikus dallamait Kenji Ito tette vibránssá és egyben zenedoboz-kompatibilissé) a prezentációs frontvonalban, a tartalmi részt firtató kérdésre pedig a 400 változatos (klánháborús, tárgy- és melóspecifikus) küldetés, és a job systemmel járó pepecselés részhalmazában található a válasz. Ami furcsa lehet, hogy a stylusra SOSEM lesz szükség – a játék nem támogatja. Az erőltetett használat ugyan hidegrázós, de egy SRPG esetében kézenfekvő lett volna. Nemcsak a célpont-kijelöléshez és a karakterek mozgatásához passzol, de a menüben kotorászást is lerövidíti. Olyan játékok esetében ez még érthető, ahol a fejlesztés későbbi fázisában rántották át a félkész kódot GBA-ról, de jelen esetben ordít az anyagról, hogy ízig-vérig DS-specifikus – marad a fejvakarós értetlenség. Kedves gesztus a GBA kompatibilitás is (akinek megvan a Tactics Advance, a GBA slotba dugott kazettával egyes korábbi ability-ket is átmenthet az új játékba), de kipróbálni nem tudtam; az európai kiadású FFTA-m kulturális összeférhetetlenségre folytán – teljesen érthetően – hátat fordított a japánul kommunikáló tesztalanynak.

„Nyilván van jó néhány rosszabb dolog, amivel elütheted az idődet a vonaton" – hangzott az egyik review verdiktje, ami az „egyszer meg lehet nézni" filmes megfelelője. Szigorú, de közeliti az igazságot: ez a játék nem kínál palotaforradalmat, csak a már egyszer elsütött (egyébként remekül kidolgozott) alapokat finomítja. És azt jól csinálja. Nagyon jól. Hogy mégsem kapott magasabb pontszámot, az annak köszönhető, hogy a történet még mindig nem képes felnőni az eredeti Tactics-hez, az előd kiadása óta eltelt években pedig az SRPG hadszíntér további combos kihívókkal erősödött. A kormány a helyén van, de a világ közvéleményének megvan a lehetősége, hogy másra figyeljen.

Tyler
hc.one@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Tulajdonképpen meg sem próbálkozom objektív véleményezéssel: a PS1-es FFT a történelem egyik legjobb játéka számomra, és miután lenyeltem a GBA verzió szánalmas prológusát, abban is úgy elvesztem, mint az a bizonyos másságára épp ráébredő, kezdő fiatalember a gőzfürdőben. Ez az új rész is király, még akkor is, ha ránézésre semmiféle fejlődést sem mutat – kivéve talán a pazar, két képernyős nagyvarázslatok megjelenését. Nekem ez a látványvilág a zsánerem, erre indulok be, ahogy – Sasa barátom meghatározásával élve – egy helyben járva „izmoznak" a zabálnivaló karakterek. A tesztet 8 ponttal hoztam volna.

FF TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

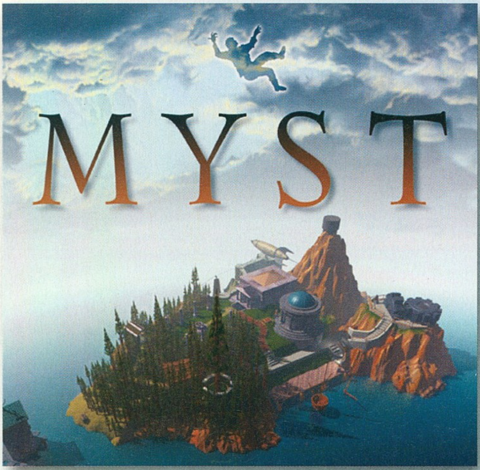
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

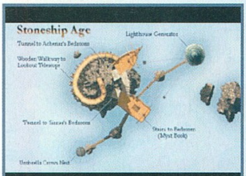
1-2 játékos

✔ temérdek változtatás
X csakis a kereteken belül

7 pont

EGYEDÜL, ELVESZVE









Egyes számú tény: ha szép vasalt öltönyöd van, üzletembernek vallod magad és szeretnéd, ha a napi adag kaviár, franciapezsgő és luxuspartner átnyalogatása után vaskos pénzköteggel törölhesd le az izzadságcseppeket a homlokodról, ráadásul még a sors is úgy hozta, hogy egy videojátékokkal foglalkozó kiadót vezetsz/igazgatsz/szipolyozol, akkor biztos, hogy imádni fogod a folytatásokat és az átiratokat. Kettes számú tény: ha játékos vagy, akkor meg pont utálni. A Guiness rekordok könyve ugyan erre a célra még nem hozott létre külön kategóriát, de ha lenne, akkor biztos, hogy a Myst vinné a trófeát: a most bemutatásra kerülő **Myst DS** (tessenek kapaszkodni) szám szerint a tizenkettedik átirat. És az eddigi legrosszabb, mellesleg.

NARANCSVIDÉK

Kezdődik mindez a kérdéssel, mely talán annyira nem is költői: mi szükség volt erre? Igen, a Myst klasszikus, a kalandjátékok történetében megkerülhetetlen, de a múltidézéshez nem kell újra és újra megvásárolni, vannak remek emulációs megoldások. Vagy akár régebbi, ténylegesen hasznos átiratok és remake-ek, mint a PC exkluzív 3D-s újraértelmezés. Ráadásul, ha ilyen formában kívánja valaki a hagyatékot kezelni, akkor jobb, ha már hozzá sem lát. Mert a DS verzió nem is igazán átirat, hanem degradáció. Ott van rögtön a képernyő mérete, mely jelentősen lekorlátozza az élményt, a Myst széles vászonra megálmodott földöntúli tájai ilyen formában szégyenteljesek, főleg azért, mert prerendelt háttér ide vagy oda, a DS mindezt képtelen az eredetit megközelítő minőségben kipakolni. Vagy minden homályos, vagy minden pixeles, köztes út nincs. A nagyító ugyan többé-kevésbé megoldja a problémát ott, ahol olvasni kell, de mindenhol máshol – ráadásul a lényeges részeknél – hasztalan és használhatatlan. DS specifikus képességekre jobb, ha senki sem számít. A jegyzetelés ugyan nagyon hasznos lenne, mert a Myst esetében bizony nem egyszer kellene papírt és tollat ragadni, de még ezt is sikerült elbaltázni: teljesen szabad rajzolási és írási lehetőségek helyett van egy beépített, nagyon kényelmetlen virtuális billentyűzet, ahol lehet pötyögni és... és ennyi. Értelme nincs túl sok, ahogy az egész Myst DS-nek sem. Rettenetesen ronda, nagyon lassú, nagyon elmaradott és kifejezetten idegesítő. Ha Myst adagra vágysz hordozható formában, akkor mindenképp a PSP verziót emeld le a polcról, de a saját érdekedben inkább a kilencvenes évek végén uralkodó PC-k gépigényével rendelkező RealMystet válaszd, azzal komplett Myst élményhez juthatsz. Ezzel maximum csak rémálomhoz.

W

MYST

EMPIRE INTERACTIVE / HOPLITE RESEARCH
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

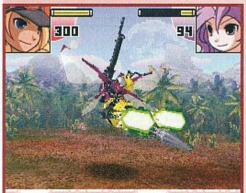
1 játékos

✔ myst
X lebutítva

3 pont

BOGÁRVADÁSZAT









A Nintendo, a Square Enix és még vagy féltucatnyi egyéb szereplő után az Atlus is ringbe lép: a **Drone Tactics** az Advance Wars által kitaposott ösvényen maradva kínál könnyed taktikai szórakozást ezúttal nem a statisztikák rengetegében elveszni vágyó hardcore, hanem a stílussal csak most ismerkedő fiatal réteg számára.

ÉN, A DRÓN

Hétvégi matiné: ismeretlen planétáról előkerülő hangyaméretű bogarak, rovarmániás fiatalok, a két csoport találkozása. A Drone Tactics akár közepesen gyenge manganoid Cartoon Network sorozat is lehetne. A szokásos „ti vagytok az utolsó reményünk, meg kell mentenetek a világunkat" felállásból hirtelen háborús helyzet lesz, a két fiatal átteleportálódik a rovarok világába, ahol robotikus rágcsálókat irányítva állnak az ellenállás élére, megpróbálva pontot tenni az elnyomó idegen faj támadására. Mert hogy a rovarok világában háború dúl, az pedig nagyon nem jó, főleg annak, aki még élni akar.

A roppant egyszerű körítés mellé csapott idegesítően bugyuta karakterek és dialógusok ellenére a Drone Tactics mechanikája kifejezetten jó, hozza a papírformát: körökre osztott harc, izometrikus nézet, terepadottságok kihasználása. Az egyszerűség jegyében egységépítés nincs, a tapasztalati pontokat begyűjtő harcosokhoz a történet előrehaladtával folyamatosan és automatikusan csatlakoznak társak. Van viszont roppant részletes kártyarendszer, amely apró érintőképernyős minijátékok teljesítése után járul hozzá a harc kimeneteléhez. Olyan nagyon vért izzadni (főleg a megközelítés miatt) senki sem fog, a Drone Tactics a könnyű fokozat felső szegmensét nyaldossa, időnként bedobva egy-két nehezebb csatát. Ha nem sikerül elsőre akkor sincs különösebb baj, jó háborús terephez méltóan a DT-ben is ott a „Badlands", a senkiföldje intézménye, ahol addig csépelhető a random előbukkanó ellenség amíg elegendő mennyiségű szintet nem nő a sereg. Kár, hogy az irányítás ezt néha nem tudja megfelelően támogatni, a DR alapvetően a gombokra építkezik, de a minijáétkok alkalmából bedobja a stylust, ami kissé idegesítő, hiszen csak ezért az érintőképernyőre tapadni nem túl felhasználóbarát. A teljes egyediség jegyében a saját hadsereg akár még saját színnel és emblémával is felcicomázható, amelynek a játékmenetre hatása nincs, de mindenképp jól néz ki.

A Drone Tactics egyáltalán nem rossz a gyatra történet, a nagyon egyszerű körítés és a könnyű nehézségi szint ellenére sem, de nem is több egy lecsupaszított, leegyszerűsített Advance Warsnál. Tipikus töltelékanyag, ami uborkaszezonhoz ideális, a nyári tengerparti hűsölés mellé meg pláne.

W

DRONE TACTICS

ATLUS / SUCCESS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wifi

✔ meglepően összetett
X gyerekes, teljesen átlagos

6.5 pont



A NAGY KÉKSÉG

Önvallomás: ha lakatlan szigetes történettel találom szembe magam, akkor menthetetlen vagyok és azonnal a hullámok közé vetem magam. Mivel jár ez? Mérhetetlen LOST fetisizmussal, Verne könyvek olvasásával és komplett konzolvásárlással. Így volt ez a Lost in Blue esetében, a pazar Game Boy Color Survival Kids hagyatékát félhivatalosan továbbcipelő adaptáció/evolúció komoly érv volt a DS vásárlása mellett. Papíron – a harmadik felvonás ellenére a LIB még mindig kidolgozatlan, nem teljesen átgondolt és nem mellesleg totálisan sablonos. És még Péntek sincs benne.

A REJTELMES SZIGET

Miről is szól a **Lost in Blue 3**? A nagybetűs TÚLÉLÉSRőL, annak is a legkeményebb, legnagyobb kihívással kecsegtető fajtájáról. A történet ezúttal erősen merít a titokzatosságból, bedob egy kis amnéziát, két főhőst és további szereplőket, az egészet pedig szokás szerint egy lakatlan szigetre hajítja. Megint.

Merthogy ha írtunk volna az előző két epizódról (ami nem sikerült, mert a sorozat továbbra sem élvez hazai forgalmazást) akkor akár egy az egyben be lehetne másolni a kritikát, mert a LIB tipikusan az a sorozat, amely részről része ugyanaz. Akár még harmadszorra is. A felállás a szokásos, a nagy hajótörés után ott állsz teljesen egyedül a homokos tengerparton, a lábaid a tenger hullámai mossák, nem tudod, hogyan kerültél oda és mit kezdj magaddal. Főleg, mert tutorial mint olyan abszolúte nincs, mindent menet közben, élesben tanulsz meg.

Feltéve, ha sikerült túlélned az első napot. A Lost in Blue továbbra is könyörtelen, semmiféle támpontot nem ad hogy mit is kéne tenned. Azon túl persze, hogy ne halj meg, ami leírva talán egyszerűen hangzik, a gyakorlatban viszont messze nem az. Még az egyszerű séta is erőteljesen negatívan hat az éppen aktív főhős bármelyik tulajdonságára, így annak dehidaráltságára, fáradtságára és éhségére. Vagyis ha futsz, hogy gyorsabban odaérj az éhséget enyhítő kókuszhoz, akkor nem csak fáradsz de közben még egy kicsit a tested ki is szárad. Ami nem jó.

Főleg ha ezt megszorzod kettővel, vagy a Lost in Blue 3 esetében rögtön hárommal, az eddigi páros trióvá bővül, vagyis nem csak saját magadra, de a társaidra is figyelned kell. Akik esetenként hiába érett felnőttek, képtelenek gondoskodni magukról: a folyó ugyan 4 méterre van a barlangtól, de sem a főzéshez, sem a szomjúság oltásához nem mennek fogyasztani. Vinni kell őket, kézen fogva. Vagyis nem csak túlélni, de szeretetotthont is létre kell hozni, mindezt egyszerre, egy adott terepen. Ráadásul az idő még mindig rettenetesen gyorsan telik, percek alatt lesz reggelből este te pedig ott állsz úgy, hogy még semmit sem csináltál. Ha elbóklásznál, akkor nem lesz időd a készleteidet feltölteni, ha a társaiddal maradsz, akkor pedig csak garantáltan fogyni fog a jó előre begyűjtött gyümölcs, tűzifa meg minden.

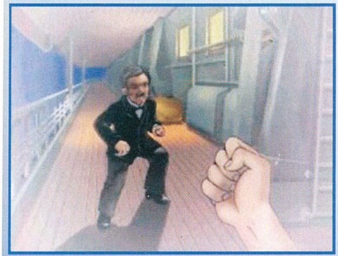
Ez különösen annak fényében probléma, hogy az előző két részhez képest gyakorlatilag semmi sem változott. Ugyanazok a minijátékok, ugyanazok a feladatok, ugyanaz a néha rettenetesen monoton és idegesítő lavírozás a felfedezés és az életkörülmények javítása között. A társak ugyan végre rendelkeznek valami plusszal (Claire emészthetőbb ételt tud összehozni) de az, hogy még mindig kézen fogva kell őket cipelni, az rettenetesen idegesítő.

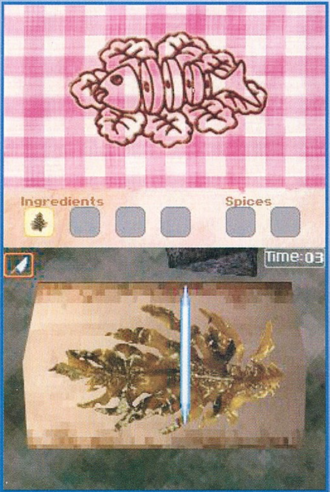
Ráadásul a látvány, mint olyan továbbra sem az, amellyel a LIB kiemelkedhetne a tömegből: 3D-nek 3D ugyan nagy mozgástérrel, de nagy áron: sivár, kietlen és kidolgozatlan. Az alkalmanként elszórt fák, a vagy teljesen sík vagy mértani pontossággal kivájt lépcsőzetes terep mintha atomsújtotta táj lenne. A folyóban nem úszik semmi, a homokos tengerpart és a növényzetben dúskáló terep között mintha határvonal sem lenne. Minden elnagyolt, nyers, nyilvánvalóan ebben a formában és ezen a platformon csak ennyit lehet.

Ez viszont kevés. A Lost in Blue 3 maga az önismétlés minimális cicomával és újdonságokkal, két lépés hátra de egy sem előre. A Survivor Kids remek volt, a LIB viszont túlságosan archaikus ahhoz, hogy igazán magával ragadjon.

W













MARTIN BELESZÓL!

Cseppet vérszegény és középszerű rókabőr, nekem annyira nem jött be, első ránézésre többet vártam a szigeten barangolós témától, meg a fejlesztőktől is, ráadásul nyögvenyelős a kezelése. Állítólag pozitívuma a karakterek eltérő tulajdonságaiból adódó többféle befejezés lehetősége, de erre nem magamtól jöttem rá, hanem a game hivatalos oldalán olvastam róla. A látványvilág szerintem cuki. Olcsón mondjuk megvenném, ha gerjednék a DS-es kalandjátékokra.

LOST IN BLUE 3

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

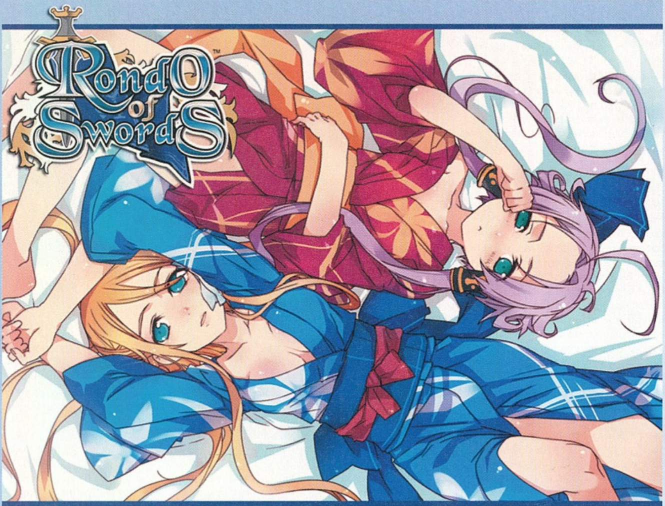
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

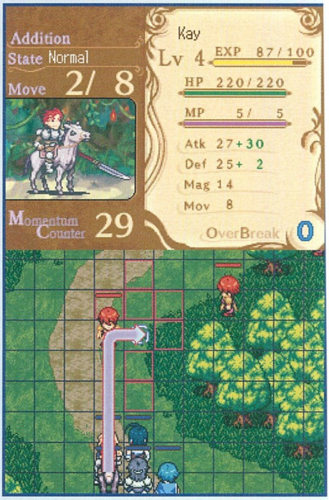
1 játékos

✔ a túlélés hangulata
X a megvalósítás

5 pont

A HOSSZÚTÁVFUTÓ MAGÁNYOSSÁGA





„Nagy atlétikai versenyeken, világcsúcs-kísérleteknél alkalmaznak egy-egy „pacemaker”-t, aki a mezőny élére állva diktálja a tempót a mezőnynek. Az esélyes futók megbújnak az ő szélárnyékában. A táv kétharmadát-háromnegyedét megtéve a „pacemaker” elfárad, és kilép a fűre, nevét és teljesítményét sehol sem jegyzik fel.”

(Moldova György)

KEZDŐRÚGÁS

Az oszakai Fun Unit (és a shootereiről elhíresült Success) debütáló SRPG-je: JÁTÉK. Nem egy franchise legújabb, sorszámozott darabja. Iramfutó, sporttörténeti lábjegyzet. Mégis úgy mosolyog, mint aki tud valamit. Születési bizonyítványában az Itsuwari No Rondo (vagyis Rondo of Lies) név áll – törvényesen változtatta Rondo of Swords-re, amikor Amerikába költözött, hogy a hülye is megértse. A versenyeken esetleg némi lanyha tapsot kaphat a tisztesség kedvéért, mint a humorista, főműsor előtt egy sztriptízbárban. A poénjai ülnek, de mégis, ilyenkor ki kíváncsi erre?!

Az első randiból a puritanizmus lesz a maradandó élmény. Poroszos és egyszerű a menü, intro helyett Atlus-logót kapsz, és általában minden olyan földszintes, mintha egy korai SNES játékkal, vagy egy mangásra fazonírozott (és ettől csinoska) Langrisser II-vel játszanál. Semmi felesleges cicoma, maximum a természetes báj – a többi merő funkcionalitás.

A kőkorszaki performance mögött meglapuló finomságok azonban páratlanul ízletesek. A Final Fantasy Tactics A2-nek pár lappal ezelőtt már a fejéhez vágtam, hogy az elődje hírnevéhez nem úgy nőhet fel, hogy görcsösen kapaszkodik bele; a *„De akkor hogyan?”* kérdésre a Rondo gyors taktusban dobolja a választ.

KERESZTLABDA

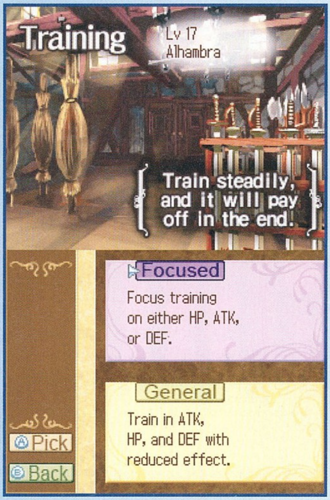
Az SRPG-k szentírásnak tekintett szabályrendszerét a Rondo of Swords páros lábbal rúgja fel. (Közben fenntartja a levitáció, ezen ne akadj fent.) A megszokott és megszeretett alapokból csak a saját / ellenséges csapatok körönkénti mozgatását tartja a pakliban.

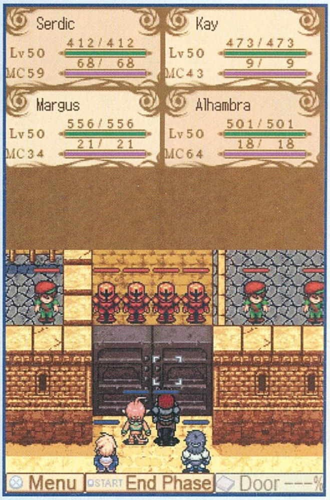
Mit szoktunk meg? Minden karakternek megvan a maga mozgástere, amin belül végigcsámpázik a kijelölt pontig, majd csinál valamit: ha tud, támad, ha kell, mágiát használ, ha mást nem, védekezik / várakozik a következő körre. A Rondo már itt belenyúl a szabálykönyvbe: nincs külön támadás és mozgás, vagy csak az egyiket használod, vagy mindkettőt egyszerre. Hiányzik az Attack parancs – ezt helyettesíti a formabontó Route Maneuver System.

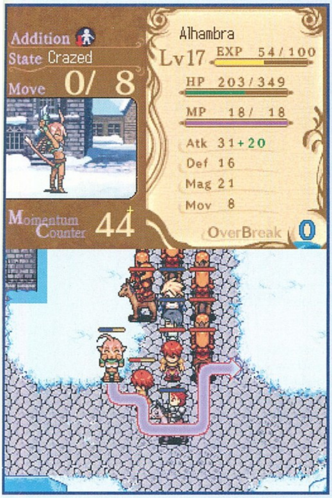
Adott egy négyzetrácsos felosztású térkép, ezen kempelnek az egységek. Ők a szokásos fantasy-kasztokból kerültek ide: varázslók, lovasok, kardvívók, erős és gyenge pontokkal, különböző képességekkel. A négyzeteken belül mozgó csapatoknak külön-külön lehet kijelölni az útvonalat – ha ebbe ellenséges egység kerül, akkor a saját karaktered megsebzi. Ha több ellenfélen robogsz keresztül, mindegyikre ráversz egyet-egyet. Innentől fogva a taktika máris megalapozott: minél több rosszakaródat kell érinteni, míg eljutsz a következő pontig. Kis csavarintás: nemcsak az ellenfeleken, de a saját társaidon is keresztülszaladhatsz – ez a Support skill. Bajtárs útját keresztezve nem támadás, hanem támogatás lesz a jutalmad: ez megnöveli a bevitt csapás erejét, vagy az útközben elvesztett HP-t tölti, attól függően, hogy kit érintettél a csapatból. A megállásnál egy dologra kell figyelni: a „facing” technika a korábban megszokott szerepjátékokhoz hasonlóan működik, vagyis a hátbatámadott karakterek könnyebben sebezhetőek, érdemes tehát arccal várni a következő csapást – így van esély az opcionális ellentámadásra, ami, ha mégsem sikerül, még mindig jóval kisebb sérülést eredményez a nap végére.

A további bonyodalmakért az Active skillek felelnek. Elsütésükkel megfosztod magad a további mozgatástól – ez többnyire passzivitást jelent, a felkészülést a következő körre. A tutorial mindent elmagyaráz (ne félj végigjátszani, ezzel a játékkal meg kell tanulni jól bánni!) – ez esetben éppen a Fire támadás által okozott sebzést csökkenti, de éppenséggel lehet HP-visszatöltés, vagy egyéb támadó/védekező mágia is. És ide tartozik az ellenfelek által használt – szerencsére elég ritka – ZOC (Zone of Control) is. Az ezzel rendelkező páncélos fiatalemberek mogorva típusok, nem szeretik, ha csak úgy keresztülgrasszál rajtuk valaki, így támadás esetén az embered lepattan róla, és megáll *mellette* – ugye, nem













kell elmesélnem, hány, ide-oda cikázáson alapuló sorozatos lekaszabolásnak, és az azt követő lépésekhez kigondolt gondos parkolásnak tehet ez keresztbe? Tömeggyilkosság helyett instant szívás lehet a végeredmény. Szerencsére ez csak közelharcban jelent rizikófaktort, az íjászok és a mágusok könnyen semlegesíthetik az effajta barbárokat.

Hab a tortára: az OverBeak rendszer. Kellő mennyiségű ellenfél padlóba tiprása után a felső képernyő sarkában látható kis üveg telítődik a kék löttyel, és az üvegen megjelenik egy szám – ez a támadás szorzója. Minél magasabb a szám, annál nagyobb erejű lesz az OverBreak – ez lehet támogató vagy támadó jellegű. Ha ez eléri a 3-ast, az már egy kisebb-nagyobb szakasznyi katona azonnali meggyilkolásához elegendő sebzést produkál, viszont kifejleszteni roppant időigényes. Az OB hamarabb is „kisüthető", de akkor persze kevésbé effektíven – a hatékonyság a belefektetett kockázattal egyenesen arányos.

Ropogós piros cseresznye a habra: a Momentum Counter (MC) névre hallgató skill, amit elsütve az OverBreak gauge gyorsabban töltődik majd, és a bevitt támadásokért több EXP-t kapsz – a támadóid viszont gyakrabban fognak kiszemelni célpontnak, mint az alacsonyabb MC értékkel bíró csapattársaidat. (Különös, a valóságot figyelmen kívül hagyó feature a gép részéről pont az erősebbekbe belekötni, de egy SNES portnak látszó játéktól nem várhatunk el mesterséges intelligenciát, csak a követendő és kiszámítható szabályokhoz való ragaszkodást.)

VEZÉRCSEL

Az egyszerű, élénk színekkel satírozott csatamezőn ér a meghökkentő felismerés, hogy évtizedes rutinjaid, bár nem haszontalanok, de itt nem sokat érnek. A jól bevált „előre a harcosok, hátra a mágusok és az íjászok" technika itt azonnal csődöt mond – a bolyban mozgás egyenlő az öngyilkossággal. Tudod: Route Maneuver System. Itt nincs klasszikus értelemben vett védelem: ha falanxot alkotsz az embereidből, a közelben lévő támadók egy csapással keresztülnyargalnak az ÖSSZES karaktereden. A helyes taktika kiismerése megkövetel jó pár óra játékidőt – újra tanulod a sakkot, és azt, hogy a ló most nem L alakban lép, hanem a helyzetből kihozható legoptimálisabb cikkcakkban.

Csak egy példa: gyenge a mágusod? Alapesetben a Nagy Stratéga testőrként eléállít egy talpig csillogó vértbe öltöztetett lovas katonát, aztán – mint az erényövvel tartósított kislány gondos apukája – mosolyogna, hogy *„Na, most menj rajta keresztül!"* Következmény: keresztülmennek, és a kis varázsló az erkölcsrendészet rémlátomásává válik, majd szublimál. A helyes cselekedet: varázsló balra el, harcosok felfelé, az üldöző hadak pedig megállnak a kettő között. A harcosok Momentum Counter skilljeit felpiszkálva azok egyből érdekesebb fogásnak tűnnek majd a varázsbottal hadonászó őzikeszemű lánykánál, majd utánuk eredve a vesztükbe is rohannak. Az ellenfelek becélozzák a bal felső sarok felé mozgó lovast, majd, amikor kellően közel értek, az néhány lépésből mattot ad – megcsappant HP szintjükkel már közel sem annyira harciasak, így egy mezei páncélos katona is úgy vagdossa őket, mint a szélvész a budiajtót (margóra: a MC skill ugyebár az EXP szintjét is növeli, így kicsit határozottabban csattannak a haragosoknak kiosztott pofonok). A mágus eközben a hátukba kerülve felzárkózott, és már csak az utolsó kenetet adja fel, területre ható varázslatot használva...

GÓLÖRÖM

Fogytán a hely, pedig sok mindent mesélni akartam. Egy szó sem esett a történetről, ami kéttucatnyi karaktert és négyféle lehetséges megnyerést vonultat fel. Kihagytam a zenei rész dicséretét, pedig kifejezetten kellemes: a Vandal Hearts visszhangja is lehetne, középkort idéző dallamvilágot prezentálva – igaz, a hangminőség kissé satnya. Nem köpködtem meg eléggé a grafikát, pedig tényleg nem sokkal jobb, mint a fentebb említett Langrisser II. A támadásokat kísérő bevágott animációk először bájosnak hatnak, de tizedszerre már falra lehet mászni tőlük – szerencsére elnyomhatóak. Nem meséltem el, hogy hányszor kaptam agyvérzést, amikor a gyilkos nehézség miatt tizenegyedszerre kezdtem újra a tízszer elbukott küldetéseket. Nincs Easy fokozat, viszont van egy kellemes feature – a vesztésre álló meccseket újraindítva a megszerzett EXP megmarad, az ellenfelek pedig kissé megengedőbbek. A gyakorlatban ez jól működik és ravasz húzás is – a tervezőknek így nem kell többféle nehézségi szintet balanszolnia.

Mindez tömörítve kap helyet. Bár ezek fontos komponensei a Nagy Egésznek, mégsem árulkodnak a lényegről, ami így hangzik: megvan az új csapásirány. A *„Melyik út vezet a jövő felé?"* kérdésre ez a játék adja meg a legfrappánsabb választ. De tudod: ő csak egy egyszerű „pacemaker", és mint ilyen, nem sok jóra számíthat.

„Távcsövön ezt a csillagocskát csak egyetlenegyszer észlelték: 1909-ben egy török csillagász.

Fölfedezéséről akkor nagy előadást tartott a Nemzetközi Csillagászati Kongresszuson. Öltözéke miatt azonban nem hitt neki senki. Mert ilyenek a felnőttek.

A B-612-es kisbolygó hírnevének nagy szerencséjére azonban egy török diktátor utóbb halálbüntetés terhe mellett megparancsolta népének, hogy öltözködjék európai módra. A csillagász 1920-ban megismételte előadását, ezúttal fölöttébb elegáns öltönyben. És ezúttal egyet is értett vele mindenki."

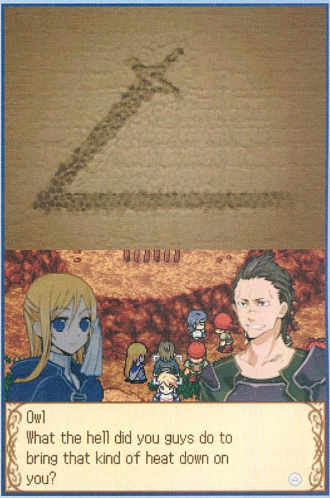
(Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg)

A Rondo of Swords a szüretre vár. Érett gyümölcs, karakteres zamattal, önmagában is nyálfakasztó. De hiányzik belőle minden tartósítószer és színezék, és nem playmate-ek szopogatják gyümölcsjoghurtba fojtva egy idióta reklámban. Bizony, nincs se PR, se korhű prezentáció, ami manapság nem egy életbiztosítás. Ugyanakkor vitathatatlan, hogy az SRPG mezőny jelenlegi legjelentősebb innovátoráról beszélünk – a kiosztott pontszám pedig a szándék sikeres megvalósítása előtti tisztelgés.

Tyler
hc.one@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A külső nekem túl retro, a belső pedig túl „innovatív" (hogy Tyler jelzőjével éljek), így erre a játékra most azt mondom, hogy köszönöm, de kihagyom. Lehet, hogy ronda, de finom, viszont mostanában érzékeny a gyomrom.



RONDO OF SWORDS

FUN UNIT / ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ innováció
X prezentáció

8 pont



Sziasztok! Végre eljött a nyár, nincs mese, lassan már csak a strandon lehet kibírni, szegény 360-am is talán emiatt lehelte ki végleg a lelkét kemény 25 hónap után, R.I.P.. Nem baj, úgyis régóta bukkant már fel itt-ott a 3 piros LED, most végre kapok egy új alaplapot. PS3-at is mostanában tervezek venni, a fene vigye el – pont, mikor tojni kéne az egész konzolosdira, és élvezni a nyarat. Nagyon csalóka ám ez a három hónap, úgy el fog telni, hogy észre sem vesszük, és sajnos sokan hajlamosak vagyunk az egészet átlustálkodni, az igazán nagy programokat pedig augusztusig tologatni, aztán persze ha rossz idő lesz a tervezett időpontokban, akkor meg jól megszívtuk. Rá se rántsatok, az élet olyan tragikus, az egyik nap még itt van az ember, másnap meg szintén. Na, de térjünk is rá a Csevi témájára: „Szerinted mennyiben fejlődött előre vagy vissza a mostani konzolgeneráció az előzőhöz képest?"

A kérdés pedig láthatóan nem sokaknak mozgatta meg igazán a fantáziáját, de aztán jött egy-két értékelhető darab, kezdjünk is mindjárt csemegézni a levelekből. Krisztián

Hogy mennyit fejlődött a mostani generáció? Erre a kérdésre most úgy próbálok válaszolni, hogy még élőben nem láttam egyik új gépet sem működés közben... **(Nem meglepő, mint amikor a szüz csávó ecseteli, melyik nővel milyen lehet az ágyban. K)**

PS3, X360: Szerintem őket egy csoportba lehet sorolni. Lényegében annyit fejlődtek mint PS2 PS1-hez képest. Megnőtt energiaforrás. Ennyi és nem több. És ebből adódóan szebb a grafika, jobb az MI, nagyobbak a pályák. És ott van még az online, ami szintén fejlődött. Azok veszik őket, akiket az előző generációban megfogtak az exkluzív címek. Nekem egyszer PS3-am lesz: MGS4, GT5, FF13 stb... De az Xboxos tábor is ezért vesz X360-at. A Halo jó kis játék. Plusz most már vannak új exkluzív gémek amik miatt valaki dönt, hogy melyiket vegye meg. **(Ezt jól bemagoltad, ötös. K)**

Wii: Érdekes lehet vele játszani, lényegében egy felturbózott Gamecube, de sokan kedvelik mert más szemszögből áll a játékosokhoz, és bevon eddig elérhetetlen rétegeket. Anyuka benéz a gyerek szobájába:

- Jól vagy? Miért hadonászol a TV felé? Az a bigyó bele ne repüljön!
- Bocsi csak épp teniszezek.
- Hogy mit csinálsz?

1 óra múlva: - Anyu add már vissza, nem kéne vacsorát csinálni!?

Negatívumot nem tudok nagyon felhozni egyiknél sem. Jól fogynak, jó játékok jelennek meg rájuk, így mi játékosok és a gyártók is jól járnak. Demeterf

Ul.: Ha ez megjelenik az újságban (vagy nem), akkorra már tudni fogom hogy sikerült-e a Vendég Technikusim :) **(Hát sok sikert, azért remélem a diplomamunkádra több időt áldoztál, mint a leveledre. K)**

Sziasztok! Mint mindennek az új generációnak is van jó és rossz oldala. Az új gépek egyre többet tudnak, fejlettebbek a játékok, de sajnos az új gépek nagy pénztemetők. Ha veszel egy gépet akkor ahhoz egyből kell venned egy új TV-t ha igazán élvezni akarod. **(Nem kell, csak érdemes. K)** A másik dolog a játékkínálat. Egyre több a "sufni" feljesztő, akik elárasztják a piacot. **(Sztem az előző genben több volt. K)** Szerintem nem érdemes megvenni a legújabb Hi-tech kütyüket, hanem egy előző generációs gépet kell venni fillérekért, amit akár 30 centis TV-n is élvezhetünk. **(Te se láthattál még 50 centisnél nagyobb TV-t életedben. K)** Vagy ez a Blue-ray dolog is. **(Nem Blue, csak simán Blu. K)** Még nem kellett volna formátumot váltani, bár egy pár évig még biztos nem sok ember fog Blue-ray-es filmeket venni, csak PS3-mas játékokat. **(Csak feltételezés szintjén kérdem, söt legyen abszolút költői kérdés: Elképzelhető, hogy a Sony-t *****-ra nem érdekli, hogy hazánkban az a pár ezer PS3 tulaj mikor vesz HD filmeket? K)** Kicsit olyan érzés mint a Commodore CDTV-nél. Bár ez nézőpont kérdése :) Üdv. Levente

Hellosztok! Szerintem gépileg mindenképp visszafele ment a dolog. Sok PS3 behalás (nekem is behalt), 360-nál a 3LED, Wii-ről meg nem tudok semmit :D **(Ez inkább szomorú, de ne csüggedj. Tudtommal a PS3 masszív gép, a 360 LED-es probléma meg már le van tudva az új alaplapokkal. K)** Játékilag meg szerintem az elején vagyunk még. Majd csak most jönnek ki a nevek. **(Ezt minden évben elmondja mindenki, de inkább ne várj örökké, hanem nézz körül, és kezdj el végre játszani. K)** Ha már így nagyon benne vagyok, vennem kéne egy rózsaszín 360-as joyt. Nem tudom minek csinálták meg de ha már megcsinálták én megveszem :D Név:Reaven

(Pont azoknak találták ki, akik más elveket vallanak. Drukkolok neked, hogy találj egyet. K)

Heló Krisz! A válasz: Technológia. Fícsőr. Parasztvakítás. **(Ez máris tetszik. K)** Vagy nevezd aminek akarod. A baj csak az, hogy manapság semmi olyat nem látunk, amit nem láttunk már eddig. (és itt ne a vizualitásra tessék gondolni) Annak idején, a videojátékfejlesztés hajnalán még lehettek kreatívak a fejlesztők, akármit tettek is le az asztalra az újdonságnak számított. **(Akkoriban könnyebb volt új ötleteket gyártani, de azért ma is akadnak még kellemes meglepetések. K)** Forradalmat akartál? Megkaptad! A játékautomaták csordultig teltek

aprópénzzel, kialakult egy közösség, a videójátékos társadalom. Ez egyfajta életforma is volt, mely összekovácsolta, majd összetartotta a fiatalokat. Aztán egyre elterjedtebb lett az otthoni konzolozás. Nem voltak még közismert játékmagazinok, nem volt még elérhető internet a háztartásokban. Ment a cartridge-k cserélgetése ezerrel, egy-egy új játéknak pedig csodájára jártunk. Így megtanultuk értékelni a jót, felismerni és megbecsülni a különlegeset. Nem úgy mint most, warezországban. **(Akkoriban eleve más idők jártak, nem csak a konzolok voltak mások, a warezt pedig nem ma találták fel ugyebár. K)** Persze nem azt mondom, hogy rossz manapság játékosnak lenni. Egyszerűen csak nehezebb levenni minket a lábunkról, túl finnyásak lettünk. Valahol jogosan. **(A jót könnyű megszokni. K)** A fejlesztőknek pedig egyre nagyobb réteget kell megszólítaniuk (melyben a casual, fiatal, tapasztalatlan, újonc kategória egyre szélesebb körű) ami nem biztos, hogy olyan végterméket eredményez, mely egyaránt megfelel a fogyasztói társadalom minden szegmensének. Üdv: Csipi1

Szia Krisz, kedves 576 team! Most először tudom végre megragadni az alkalmat, hogy hozzászóljak a Csevi témájához, pedig már annyiszor szerettem volna. **(Tudom nem könnyű, de látod végül megérte megtanulni emailt írni. K)** (Főleg a „te milyen játékot készítenél" témánál lett volna pár jó(?) ötletem) Mennyit fejlődött előre, vagy vissza a mostani konzolgeneráció? Azt hiszem az nem kérdéses, hogy mind hangügyileg és mind grafikailag fejlődött mindegyik masina. Azt, hogy ezt egy-egy játék nem követi, attól most tekintsünk el. Ez az előny...jobban átjön a hangulat, az ember jobban bele tudja magát élni: lobog a haja, ha autót vezet, elhajol a töltények elől **(Én tuti nem, punnyadva tespedek a kanapén. K)**, lábújhegyen nyomja a gombokat, ha lopakodni kell :) stb. **(„Lábújhegyen"? Ez biztosan egy osztrák kis falu lesz az Alpokban. K)** Ami a hátrány, az a játékidő drasztikus csökkenése! Ami szerintem a költségvetésből fakad. Nagyon pech/rossz/sz*r (a megfelelő aláhúzandó), hogy ennyire felment egy játék előállítási költsége, mert ez mind a játékidő rovására megy. Egy Legend Of Dragoonba simán beleölsz 80 órát (direkt nem FF-et írtam, mert az alap!) Most meg? Kidobsz egy kisebb vagyon egy nagyon szép, de mindössze 4(!!!) órás játékért? **(Azért ez egy igen erős klisé, számos új játéknak csak a single-je eléri a 20-30, olykor az 50, vagy akár a 100+ órás játékidőt is. Csak pár példát említve nextgen címekből mazsolázva: Oblivion, Resistance, Dead Rising, Twilight Princess, Mario Galaxy, Viking, Bioshock stb. K)** Ez az én nagy bajom. Bár szerencsére, egy MGS4, vagy egy GTA4, azért igen kellemesen leköti az embert. Nem is baj, hogy ezekből nincs tengernyi, mert akkor meg az ember észre se venné a kiemelkedőbb darabokat, és azt se tudná merre kapkodja a fejét! **(Tehát ha kevesebb a kiemelkedő cím, az előnyös, mert így még exkluzívabbak? Balázs, remélem nem vagyok indiszkrét, de legközelebb sebességbe kéne tenni az agyadat, mielőtt elindítod a szádat. K)** Ami még "rossz" (egyelőre), hogy nagyon hiányolom PS3-ra az RPG felhozatalt :(Annyiban mindegyik fejlődött, hogy most aztán tényleg minden gamercsoport megtalálhatja a neki való masinát. Bár nem értem a rinyálásokat, hogy: "Miért nem jön már új firmwire, amitől majd tud a gép kenyért pirítani, meg kávét főzni?!" Na mind1. Ez egy másik téma. **(Ha meglesz a PS3-ad, te fogsz majd a leghangosabban rinyálni, hogy mikor jönnek az új frissítések, vagy bármi új infó az FFXIII-ról K)** Csak így tovább fiúk/lányok! Hűséges olvasótok: Glacius alias Balázs

Hello Krisz! Ezt a levelet úgy írom meg neked hogy életembe nem játszottam egy nextgen gépen se, csupán a hallottak és olvasottak alapján írom le a magánvéleményem. És ha gondolod Krisz ne tegyél be a csevegőbe. **(Nálad sem meglepő, szerencsédre kevesen küldtek. K)** Mikor megláttam a boltotokban a 2007-es évfolyamot, annyira örültem, hogy hozzájuthatok, hogy el nem tudom mondani. Nem tudnám elmondani mennyi időt töltöttem a 04, 05 és 06-os évfolyamokkal. **(Ennek szívből örülök, de szerintem kifejezetten mazochizmus, ha egy éhező hosszasan vizslatja az étlapot. K)** Nem a jó cikkek miatt. Azok máig tökéletesek (GTA IV cikkbe annyira belebújtam, hogy csak 10 perccel elolvasása után vettem észre hogy, családi ebéden vagyok) csupán a játékok. Ez a sok év annyira kivégezte a játékötleteket, hogy folyamatosan ugyanazokat az FPS-eket adják ki más címmel. **(Ezzel is vitába szállnék. Ugyan csak FPS-t írtál, de sztem erős túlzás a Lost Planetet, CoD sorozatot, GRAW sorozatot, Prey-t, Unchartedet, Unreal 3-at, Gears of Wart, Halo 3-at, Bioshockot, vagy Metroid Prime 3-at egy kalap alá venni. K)** Nekem valahogy 2004-2006-ig volt mennyország a játékkínálat. Annyit olvastam még a leggyengébb játékok cikkeit is, hogy a végére már könnyezett a szemem a gyönyörtől, hogy milyen jók az ötletek. De ma? A Viking Battle of Asgardról gondoltam hogy sikerült végre valami változatot belevinni a nextgen egyhangú világába. **(Nem rossz a Viking, de elég szomorú, ha pont attól vársz megváltást. K)** Azért adjanak ki 3 pontos szösszeneteket, de ne folyton ugyanazt. **(Sztem kapjuk inkább ugyanazt feljavítva, mint egy 3 pontos „új" borzalmat. K)** Ez az egyik nagy visszaesés (szerintem). Ami még nem tetszik, a már túlcsicsázott grafika. Én a PS2 grafikáját hívnám videojátékszintűnek. Lassan már színészek fogják eljátszani a játékok szereplőit. **(Istenkém, bárcsak már ott tartanánk. K)** Nehogymá a régi Bud Spencer feszítsen a Fight Night következő játékának a borítóján. **(A közel 80 éves Bud Spencer? K)** Távoli Resident Evil 6 főszereplője Dale Cooper legyen. (Kyle MacLachlanre gondolsz a Twin Peaks-ből? Addigra már ő is egy bő 50-es lesz. Átaludtad az elmúlt 20 évet? K) Nevetséges! A játéknak igenis játéknak kell lennie, nem te általad irányított filmnek. Igaz, ez még egy picit távol van, de néhány embertől már ez is kitelik... **(Nem teljesen értem mi a probléma. Túl jó a játékok grafikája?? Hát akkor neked baromi könnyű dolgod van, várd meg az első lomtalanítást, és kapd fel a válladra az első TV-re hasonlító dobozt, na persze miután átverekedted magad a gyűjtögető tömegen. K)** Ja meg a Wii. Ha ingyen adnák, én akkor sem próbálnám ki, nem akarok megbántani senkit, de szerintem borzalom, ahogy kinéznek rá a készített a játékok. **(Tehát a PS2 grafikája „videojátékszintű", a Wii-n pedig borzalom, ahogy kinéznek a játékok? Elveszítettem a fonalat. Esetleg láttál rajta mást is a Wii Sports-on és a Warioware-en túl? K)** Ha választanom kéne, akkor PS3 a Blue Ray miatt, ami tényleg nagyon ütős dolog lehet. **(Akkor neked is: Nem „kék Ray", hanem Blu-ray. K)** Egyszer majd sor kerül a PS3-ra is, de az előbb leírtam hogy ezek a játékok élvezhetetlenül modernek. **(„Élvezhetetlenül modernek". Ez tetszik, ezt lementem magamnak. K)** Nem tudom, hogy most röhögsz-e a gondolataimon, de én nekem ez a véleményem és ezt úgy írtam le hogy életembe nem játszottam a nextgen gépeken. Mjorosin.
(Na, legalább van némi önkritikád. Kedves Mjo... na... Mjojo.. ehh, kedves olvasó, konkrétan zöldeket beszélsz. Legalább egy próba erejéig érdemes lenne leülni valamelyik gép elé, Wii-ről meg aztán pláne fingod sincs milyen lehet. K)

Hali Krisz. Elég meredek egy téma, mert ugyebár ízlések és pofonok! **(Fogadjunk, hogy még a postás is a frászt hozza rád. K)** Miben fejlődtek a nextgen masinák? A Wii-t leszámítva mindenképp grafikailag. Az X360 + a PS3 szép képi élményt nyújtanak, ha van HDTV. **(„Az X360 + a PS3 szép képi élményt nyújtanak, ha van HDTV." Öregem, kajak elsírom magam ezeken az egyszerű leveleken. Ennél kommerszebb mondatot, ha akarnék sem tudnék írni. K)** Ha nincs még az sem baj . De az, hogy most csak a grafikai javulásról tudok írni, az nagy baj. **(Lehet bővíteni kéne a szókincsedet. K)** Talán eljön az az idő, mikor a játékok szavatossága és tartalma valamint élmény faktora is nextgen lesz. **(Ez is egy szokásos divatklisé. Már rég eljött, csak jól körül kéne nézni. K)** Viszont ha továbbra is olyan gamek jönnek, mint mostanában pl: GTA4, DMC4,CoD4, akkor reménykedhetünk valamiben! Üdv xmen88

Üdv! Semmiben nem változott a mai generáció! **(Nocsak. K)** A kérdést két irányból is meg lehet közelíteni.
1: Régen és most is voltak-vannak jó és rossz játékok. Tartalmasak és tartalom nélküliek, jó és ratyi grafikával. Perse ezeket szokták vegyíteni.
2: Átvitt értelemben ez igaz a játékosok zömére is. Vannak a normálisak, akik el tudják fogadni a más masinákra készült játékokat. Sajnos vannak az agyilag zoknik is, akiknek csak és kizárólag a saját gépük az isten király. A baj az, hogy ezt még hangoztatják is. **(Heh. K)** Nem vagyunk egyformák. Szerencsére! Üdv! Borka **(Ehhez nem nagyon tudok mit hozzászólni, rövid, de frappáns, thanx Borka. K)**

Helló Kriszián! T. Péter a nevem. A barátod akarok lenni. Az egyik haverom szeretné a Dark Szectort. ellőre is kössz!!!!! **(Nem hiszem el, hogy több millió spermium közül pont te voltál a leggyorsabb. K)** *(Kriz bammeg, ezen olyat röhögtem, hogy kijött a csigusz a nózimból. Martin)*

Napot. Hát, szerintem grafikai téren rengeteget fejlődött a nextgen az előző gárdához képest. Gondolok itt a GYILKOLÓZÓNA 2-re meg monny'uk a NagyAutóLopásnégyre. Most már olyan hajmeresztő dolgokat is megcsinálnak (meg tudnának csinálni), amiket eddig nem. Ott van pölö a Nárútó:Rise Of A Ninja Ikszboksz 360-ra. Annak milyen csodás cel-sheded grafikája van, húúúú kész képorgia. Elképesztő. **(Killzone 2-re már én is nagyon beizzítottam, de azért még ott lesz a GoW2 is. K)** Hogy miben romlott ez a generéjsön az előzőhöz képest? Hát, most semmi különös nem jut eszembe. Vagy de! Abban lett rosszabb, hogy baromira drágák a játékok. **(?? Az inflációt leszámítva mitől lennének drágábbak? K)** Másban nem. De persze ezen kívül biztos romlott valamicskét, csak én nem vettem (eddig) észre. pacman

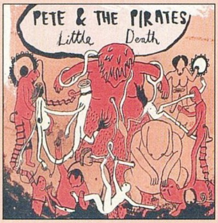
Hát gyerekek, ez rémesen gyér volt. Biztos a melegtől van, hogy ennyire szenvedtek, láthatóan a téma sem mozgatott meg mindenkit. Azért én is hozzászólnék valamit. Fussuk le a szokásos köröket, HD grafika, és Wii-nél a mozgásérzékelés. Utóbbi nálam még csak a bulikonzol kategória társaságban, de majd idővel én is elmélyülök benne, rögtön egy Mario Galaxy, Zack&Wiki, Twilight Princess és Metroid P. 3 négyessel. 360-nál és PS3-nál a határ egyelőre a csillagos ég. Ami engem többek között zavar, hogy a csomóan mindig csak várnak, és folyton azt hajtogatják, hogy még nem láttunk semmit a nextgenből. Hát én már rég meguntam a várakozást, és jóideje elkezdtem élvezni, ami van. Nagyon tudom azokat sajnálni, akik a három nextgen konzol jelenlegi kínálatából sem tudnak még mazsolázni. Persze rendben van, valahányszor a készülő játékokat nézegetem, nekem is rendre görcsbe rándul a gyomrom, főleg amiatt, hogy vajon lesz-e elég időm és pénzem mindet végigtolni, sajnos nem hiszem. Ilyenkor néha azt kívánom, bárcsak lenne egy párhuzamos dimenzió, ahova időnként elvonulhatok, hogy azzal és addig játszhassak, mivel csak akarok, és persze olyan HDTV-n, amilyenről csak álmodok. Utóbbi a másik izgis, és egyben idegesítő heppje a nextgen HD korszaknak. Anno még PS-nél letojtuk min játszunk. Legyen színes, működjön, aztán jól van. Persze egy új TV feelinges volt, de a méretbeli különbségekről eltekintve annyira nem számított még ez az egész, nem törődtünk különböző Hz-ekkel, vagy hogy milyen kábelt használjunk. Ma ezzel szemben gyakorlatilag nem lehet elég jó TV-t venni, és szinte alig van két ugyanolyan, amin ugyanazt látnánk. A végtelenségig lehet tuningolni a HD látványt, az ember pedig bármit is vesz, megörül, ahogy látja, hogy jönnek ki az újabbnál újabb HDTV modellek, az árak pedig csak esnek. A végén aztán „szimpla" konzolok miatt olyan sokszázezres költségekbe verjük magunkat, amire amúgy nem lenne alapból szükségünk, legfeljebb a már megvásárolt HDTV-k miatt kezdünk el érdeklődni HD filmek, vagy egy-két HD adás iránt.

Most pedig búcsúznék, jövő hónaptól már nem én boldogítalak titeket. A látszattal ellentétben mindenkit komálok (na jó, téged talán nem annyira), és jó kis móka volt. Mindenkinek kellemes nyarat kívánok, már most olyan durván izzadó meleg van, hogy panelban kajak megsülök. Krisztián

ZENE

Pete & The Pirates – Little Death /Stolen Recordings/

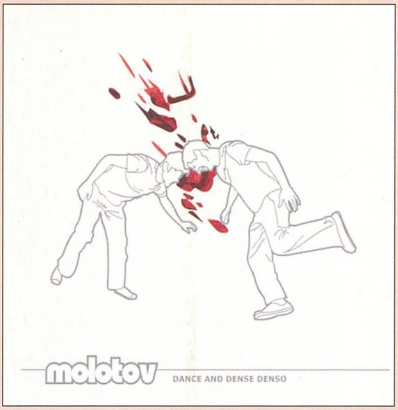
Amikor a felsőbb vezetés egyik képviselője a Cool-Túra rockzenével való feltöltésére irányuló határozott kérését tolmácsolta felém, rögtön a Pete & The Pirates neve kattant be, mint lehetséges páciens. Na jó, valójában először a Leningrad nevű együttesnek álcázott terrorszervezet által elkövetett WWW című opusz és az ahhoz tartozó egészen briliáns 5 krajcáros videoklip sokkoló emléke vette át pár pillanatig a gondolataim feletti irányítást, de hogy adjunk a toleranciának, fontosnak tartom megjegyezni, hogy Tesóm egyik vadidióta haverja váltig állítja, hogy a fent említett orosz zenekar kiválóf*sza. Remek, így legalább a buzgón pogózó Leningrad rajongók sem fognak annyira elkeseredni, hogy végül átmenjenek emóba. Szóval visszatérve pár mondatos toleranciaügyi vargabetűmről, másodszorra már tényleg a P&TP tolult elő a memóriámból, mert rendelkezik az összes attribútummal, amik úgy általában fontosak egy ütős poprock debüthöz. Tételesen: britek, itthon egyáltalán nem ismertek, egyébként máshol sem, a zene erős Interpol áthallásokkal bír, ahol véletlenül mégsem, ott meg tiszta Strokes, valamint van tapsikolás a számokban és a borító is „tök artos". Nagyjából akkor be is lőttem kikben fog endorfintolulást előidézni a Little Death, valamint bíztató adalék azok részére, akikben bár sikerült felkorbácsolni a kíváncsiságot, ám környezetének szigorú nyomása nem engedélyezné a lemez beszerzését, hogy a kötelező ajnározó-matricán kétszer is szerepel, a „punk" kifejezés a zenekarral kapcsolatban megemlítve. Ez persze véleményem szerint ku*vára nem igaz, de a Sunday Times-nál biztosan jobban tudják, meg több helyütt tényleg az átlag britrocknál erősebben hasítanak a gitárok. Ilyen például a Bright Lights, ami a „Kámonnábébi kámwitmí" rigmus garantált fülbemászása mellett az év eddigi legdögösebb gitárszólójával kényezteti el azokat, akik eljutnak a CD utolsó számáig. Egyébként tempós, tipikusan angolszász dallamos gitárzene szól, átlag négyesföléket produkáló dal / érték aránnyal. Lassúkért külön jár egy vállon veregetés, a Mr. Understanding pedig lehetne az év meglepetésslágere, annyira el van találva minden apró részlete. Nyilván nem lesz, ám ez nem von le semmit az értékéből, szeressük Petit és az ő zenekalózait, megérdemlik.



ZENE

Molotov – Dance and Dense Denso /Universal/

Hogy ne csak az indie szimpatizánsok dőlhessenek elégedetten hátra, távirati stílusba következzen néhány mondat az utóbbi évek legzseniálisabb nem komolyan vehető rock bandájáról. Már a név és az egymást lefejelő idióták stilizált képe előrevetíti, hogy a D&DD esetében erősen robbanásveszélyes tartalommal kell számolni. És tényleg... Hogy némi képe kapjatok, a lemezen sajátos összevisszaságban olvad össze a hagyományos gitártépés, a rap a tangóharmonika, a Noko első pár taktusa pedig egy soha el nem készült James Bond film főcímzenéjét idézi. Ja, azt még nem is mondtam, hogy mindezt spanyolul, pontosabban span golul tessék elképzelni. Hát igen, a cucc minimum is bizarr, sőt mintha erre még rá is játszaná nak kicsit a srácok. Az évtizedes rockklisék alkalmazása és a több helyütt túlpörgetett előadás mód arra utalnak, hogy talán Molotovék sem vették halál komolyan ezt az egész zenekarosdit de ez tulajdonképpen mindegy is. A lényeg, hogy a Here We Kum minden házibuliban kötelező érvénnyel kellene, hogy helyet kapjon. És itt a pont. Molotovforever!



FILM/DVD

Kótyagos szerelem /Punch-Drunk Love/

Műfaj: Alter romkom
Rendező Paul Thomas Anderson
Szereplők: Adam Sandler, Emily Watson, Luis Guzmán, Philip Seymour Hoffman
DVD: Magyar, angol, orosz 5.1 hang
Extrák: Előzetesek, rövidfilm, kimaradt jelenetek, fotómontázs, matrac reklám, Scopitone filmek

Az átlag néző nem szereti, ha félrevezetik. Azt sem, ha a megtekinteni kívánt könnyed limonádéról kiderül, hogy korántsem olyan könnyű. Azt pedig egyenesen rühelli, ha a rendező direkt „átlagnéző-ellenes" filmnyelvvel próbálja meg rábírni a gondolkodásra, ugyanis az átlag néző nem szeret gondolkodni a moziban, meg amúgy máshol se nagyon. Elképzelhető tehát mekkora sikerrel végződött az örökbecsű Boogie Nights-ot jegyző Paul Thomas Anderson gerillaakciója a romantikus vígjátékok kedvelői ellen. Bár a film végül nem lett veszteséges, a bevétel meg sem közelítette egy tipikus Adam Sandler film eredményét. Az okokat keresvén, nyilván többféle verzióval lehet előrukkolni a félrevezető előzetestől egészen Emily Watson viszonylagos ismeretlenségéig, de a végén úgyis ugyanoda jutunk ki: Paul Thomas Anderson tökéletesen direkt és felettébb látványos módon szabotálta saját filmjét. Hogy ez pontosan miképp történt, illetve Anderson mennyire érdemelte meg a Kótyagos szerelemért 2002-ben számára kiutalt legjobb rendezőnek járó díjat Cannes-ban, arról később. Most pedig meseidő.

Volt egyszer egy ember. Nem volt szakálla kender meg igazából valódi élete sem. Egy eldugott raktárban dolgozott, ahol valami homályos indoknál fogva „törhetetlen" WC pumpákat próbált elsózni a kedves vevőknek. Barry, mert hát így hívják emberünket, a munkájának élt, ami még a fenti felettébb bizarr foglalkozás tudatában is tökéletesen érthető, hiszen otthon agresszív, lélekvámpír nővérei (szám szerint hét), próbálták meg tökéletesen elnyomni személyiségét. Sikerrel. Néha persze gejzírként előtörtek belőle az elfojtott érzelmek, ilyenkor betörik egy ablak, de semmi komoly, az élet megy tovább. Nem csoda hát, hogy ebben az érzelmi Szaharában Barry, mindamellett, hogy szélsőséges mennyiségben vásárolja fel a pudingokat (repülésre elkölthető ingyen mérföldekért), telefonszex segítségével próbál emberi kapcsolatot teremteni. Persze annyira balek, hogy a fél éjszakán átívelő beszélgetés után a vonal végén meggyőzően lihegő női hang előbb szépen, majd egyre durvább módszereket bevetve próbál belőle kicsiholni egy nagyobb összeget. Így éli élhetetlen, neurotikus életét, amíg a sors, az egyik húg személyében össze nem hozza, Lena-val, aki pont ugyanolyan csendes őrült, mint ő, csak éppen nőben. Ahogy az várható, a páratlan páros elindul az ismerkedés rögös útján és menne is minden, mint a karikacsapás, ha a telefonos ribi nem rendelkezne kiterjedt zsarolóhálózattal. Ezért hát két andalgás között lesz menekülés, verekedés, fenyegetés, pánikban Hawaii-ra utazás, szóval minden, ami jó. Andy azonban nem csak szimplán filmre vitte a fenti sztorit, hanem ha már ott volt, egyben át is szűrte sajátos rendezői látásmódján. Így kerekedik a habkönnyű élvezeteket nyújtó romkomból a műfaj szabályait mániásan megszegő Hollywood-ellenes hollywoodi film. Anderson a Kótyagos szerelemmel játékra hívja és egyben kihívás elé is állítja a nézőket, hiszen a cucc az édes kis semmiséget ígérő cím ellenére, nem adja magát túl könnyen. A látszólag leszedált szereplők néhol már az idegesítőség magasabb fokait verdeső ténfergése, az egy helyre leszúrt, statikus kamera képébe ki-be mászkáló szereplők, valamint a legváratlanabb helyzetekben beúsztatott rózsaszín, álomszerű vágóképek bizony próbára fogják tenni a legtöbb vállalkozó türelmét. Cserébe az utolsó fél órában felpörög a cselekmény és hirtelen minden értelmet nyer... igen, még a pudingok is. Persze mire idáig jut(na) a sztori, félő hogy sokan már rég elvesztették a bepuncsolt szerelemhez fűződő inspirációjukat és fél úton az REM fázis felé járva kapcsolják majd ki reflexszerűen a DVD lejátszót.

Pedig ezúttal tényleg érdemes beleölni némi plusz energiát a cuccba, mert hát igazából szerethető film ez, csak Anderson ezt ügyesen titkolja. Ehhez mérten Sandler még bugyutaságában is visszafogott, Emily Watson elbűvölően édes, Philip Seymour Hoffman pedig pont olyan zseniális, amilyen szokott lenni, amikor nem a Mission Impossible harmadik részében szerepel. Ha tehát megvan a filmhez erősen ajánlott türelem, illetve nyitottság párosa, végre itt az alkalom, hogy megnézz egy olyan romantikus vígjátékot, amit nem csak a játékidő alatt elkövetett önfeledt tapizás tesz majd emlékezetessé. Ja, és igen. Megérdemelte.



TELEFONOS csomagküldő SZOLGÁLAT
06 70 365 0385

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	13999	akciós
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	2008.07.24
Blacksite	16999	kapható!
Bourne Conspiracy	14999	2008.07.27
Burnout Paradise***	13999	kapható!
Call of Duty 4	16999	kapható!
Civilization Revolution	14999	2008.06.06
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Dark Sector	14999	kapható!
Devil May Cry 4	16999	kapható!
Eye Kamera + Eye Creale***	9999	akciós
Eye of Judgement (kamerával)*	**21999**	**akciós**
FIFA 08***	13999	akciós
FIFA Street 3***	13999	akciós
Gran Turismo 5 Prolugue*	**9999**	**akciós**
Grand Thef Auto 4*	**13999**	**akciós**
Half-Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Haze	16999	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	11999	akciós
Kung Fu Panda	16999	2008.06.27
Lost	12999	kapható!
Lost Planet Extreme Condition	11999	kapható!
Medal of Honor Airborne***	13999	akciós
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	15999	kapható!
NBA Live 08 /EA***	13999	akciós
Need For Speed Pro Street***	13999	akciós
SEGA Rally	13999	kapható!
The Chronicles of Narnia Prince of Caspian	16999	június
The Club	13999	akciós
The Simpsons	13999	akciós
Timeshift	11999	akciós
Transformers	12999	akciós
Turok***	13999	akciós
UEFA Euro 2008	11999	kapható!
Uncharted***	13999	kapható!
Unreal Tournament	16999	kapható!

***Az akció június végéig, illetve készlet erejéig

PS3 GÉP + GTA 4 + HDMI kábel Limitált! Hitelre is!

PS2 Platinum — PlayStation 2

és Akciós Termékekre további 10% június 30-ig

24 - magyar felirattal -	3999	3599
Battlefield 2 Modern Combat	4999	4499
Black Platinum	6499	5849
Burnout 3 Platinum	6499	5849
Burnout Dominator	4999	4499
Burnout Revenge Platinum	6499	5849
Call of Duty Finest Hour	5999	5399
F1 06	5999	5399
FIFA 07 -szinkronos!-	4999	4499
Fight Night 3	4999	4499
God of War Platinum	5999	5399
Gran Turismo 4 Platinum	5999	5399
Jak X Platinum	5999	5399
Killzone Platinum	5999	5399
Medal of Honor Vanguard	4999	4499
NBA Live 07	4999	4499
Need for Speed Carbon Platinum	4999	4499
NHL 07	4999	4499
Pirates of The Carribbean at World's End	6999	6299
Ratchet 3 Platinum	5999	5399
Ratchet Gladiator Platinum	5999	5399
Shrek 2 Platinum	5999	5399
Smash Court Tennis 2 Platinum	5999	5399
Socom 3 Platinum	5999	5399
Spider-man 2 Platinum	5999	5399
Spider-Man 3 Platinum	7999	7199
Star Wars Episode III Platinum	5999	5399
Tekken 5 Platinum	5999	5399
The Chronicles of Narnia	4999	4499
The Godfather The Game	4999	4499
Tourist Trophy	5999	5399
True Crime New York City Platinum	5999	5399
True Crime Streets of L.A. Platinum	5999	5399

PS2 — PlayStation 2

American Chopper 2	4999	kapható!
Call of Duty 2 Big Red One	5999	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5999	kapható!
Canis Canem Edition	9999	kapható!
Crash of the Titans	8999	kapható!
Crash Tag Team Racing	5999	kapható!
Crash The Wrath of Cortex	5999	kapható!
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal ! -	9999	akciós
God Of War II	5999	kapható!
Grand Theft Auto 3	4999	kapható!
Grand Theft Auto Liberty City Stories	6999	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas	4999	kapható!
Grand Theft Auto Vice City	5999	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Stories	6999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos ! -	**4999**	**akciós**
Heatseeker	6999	kapható!
Ice Age 2	4999	kapható!
Iron Man	12499	kapható!
Kung Fu Panda	13999	2008.06.27
Lego Indiana Jones	június	június
Lego Star Wars 2	7999	kapható!
Manhunt	6999	kapható!
Midnight Club 3 Remix	4999	kapható!
Ratatouille (Lecsó) Platinum	7999	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	14999	kapható!
Resident Evil Code Veronica	6999	akciós
The Chronicles of Narnia Prince of Caspian	9999	kapható!
Transformers	7999	kapható!
UEFA Euro 2008	7499	kapható!
Ps2 Ezüst színű Gép + Memória kártya	**38990**	**Hitelre is!**

PSP

Burnout Legends*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Burnout Dominator*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Daxter Platinum	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 Platinum*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
FIFA 08	11999	kapható!
FIFA Street 2*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Fight Night 3*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
God of War Chain of Olympus	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciós
Harry Potter and the Goblet of Fire*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Lord of The Rings Tactics*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Madden NFL 08	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
NBA Live 07*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Need For Speed Carbon*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Need For Speed most Wanted*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
NHL 07*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
PSP Film konvertáló program	1999	akciós
Ratchet & Clank Size Matters	5999	kapható!
Sims 2 Pets Platinum*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
Tekken Dark Ressurection	5999	kapható!
The Godfather The Game*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
The Sims 2 Pets*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
The Sims 2 Platinum*	1-et fizet 2-őt kap	akciós
UEFA Euro 2008	7499	kapható!
*** PSP játékok 1-et fizet,2-őt kap**	**6499/2db**	**július 31-ig!**
PSP készülékek: fekete, ezüst színekben	**akciós árak!**	**Hitelre is !**

Nintendo Wii

Alien Syndrome	5499	akciós
Alvin and the Chipmunks	8499	kapható!
Battalion Wars 2	9999	akciós
Bully Scholarship Edition	13999	kapható!
Carnival Funfair Games	7999	kapható!
Chess	6499	akciós
Donkey Kong Jet Race	9999	akciós
Driver Parallel Lines	8999	akciós
Endless Ocean	8999	kapható!
Escape From Bug Island	6999	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Ghost Squad	7999	akciós
Harry Potter A Főnix Rendje	9999	akciós
House of Dead Collection	11999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	6199	akciós
Mario Kart + kormány	13999	kapható!
Mario Party 8	13999	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13999	kapható!
Naruto Clash of Ninja	13999	kapható!
Pokémon Battle Revolution	9999	akciós
Resident Evil: The Umbrella ...	9499	akciós
Sims 2 Castaway	14999	kapható!
Super Mario Galaxy	13999	kapható!
Wii Fit	25999	kapható!
Wii Play + Controller	14999	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	9499	kapható!
Zack & Wiki	9999	akciós
Nintendo Wii készülék+Wii Sports	**akció!**	**Hitelre is!**

DS — NINTENDO DS

Advance Wars: Dark Conflict	8199	kapható!
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Boogie**	-50%	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	9299	kapható!
EA Playground**	-50%	kapható!
FIFA 08 DS**	-50%	kapható!
FIFA Street 3	9999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS**	-50%	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7999	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12499	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Math Training	11999	február
My Sims**	-50%	kapható!
Naruto Ninja Destiny	11999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9999	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves**	-50%	kapható!
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9999	kapható!
Sim City**	-50%	kapható!
The Simpsons The Game**	-50%	kapható!
The Sims 2 Castaway**	-50%	kapható!
**** NDS játékok -50% kedvezménnyel, 9999 helyett:**	**4999/db!**	**hitelre is!**
DS Lite készülékek új színekben: zöld, kék, piros	**akciós árak!**	

XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	?
Bully Scholarship Edition	13999	kapható!
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	július 24-től
Battlefield 2 Modern Combat	7499	akciós
Blacksite	16999	kapható!
Burnout Revenge	7499	akciós
C&C Kane's Wrath	16999	július 24-től
C&C Tiberium Wars	7499	július 24-től
Call of Duty 4 Game of The Year Edition /plusz pályák	17999	kapható!
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Crackdown - magyar felirattal -	**7999**	**akciós**
Crash of The Titans	12999	kapható!
Dark Sector	14999	kapható!
Dead or Alive 4	**7999**	**akciós**
Def Jam Icon	7499	akciós
Eragon	3999	akciós
FIFA 07 -szinkronos!-	7499	akciós
FIFA Street 3	16999	kapható!
Forza 2	**7999**	**akciós**
Frontlines: Fuel of War	16999	kapható!
Gears of War	**7999**	**akciós**
Grand Theft Auto IV. ***	**13999**	**akciós**
Half Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Harry Potter és a Főnix rendje	7499	akciós
Kameo	7999	akciós
Kane & Lynch Dead Men	13999	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	14999	kapható!
Lord of The Rings: The Battle of Middle Earth	7499	akciós
Lost Planet Extreme Condition	7999	kapható!
Medal of Honor Airborne	7499	július 24-től
Naruto Ultimate Ninja Heroes	13999	kapható!
NBA Live 07	7499	akciós
NBA Street Homecourt	7499	akciós
Need For Speed Carbon	7499	akciós
NHL 07	7499	akciós
Ninja Gaiden 2	16999	kapható!
Overlord	12999	akciós
Perfect Dark Zero	7999	akciós
Spiderwick	14999	kapható!
Tenchu Z	**7999**	**akciós**
The Godfather The Game	7499	akciós
The Simpsons Game	7499	július 24-től
TimeShift	10999	akciós
UEFA Euro 2008	11999	kapható!
Vampire Rain	**7999**	**kapható!**
Viva Pinata	**7999**	**akciós**

*****Az akció készletek erejéig illetve** **június végéig!**

XBOX 360 Gépcsomagok csökkentett árakon! Akciók! Hitelre is!

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

576 Kbyte ÜZLETEK

Arena Plaza • Árkád • Campona • Duna Plaza • Europark
Mammut II • Pólus Center • WestEnd • Debrecen Plaza
Eger Agria Plaza • Győr Árkád • Kecskemét Malom
Nagykanizsa Centrum • Nyíregyháza Korzó
Pécs Árkád • Szeged Plaza • Tatabánya Vértes Center

itt játszva vásárolhatsz

Számítógépeink vírusvédelmét az ESET NOD32 Antivirus System biztosítja.

NOD32

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.
www.visioncomputers.hu

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!
Az akciók a készlet erejéig, illetve a jelölt időszakra érvényesek!

PS2 · PS3 · X360 · Wii · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME

799,- Ft

XII. ÉVFOLYAM 6. SZÁM, 2008. JÚNIUS

576 KONZOL



TIÉD A DICSŐSÉG, MIÉNK AZ ARANY

BATTLEFIELD: BAD COMPANY (PS3, X360)

GRAND THEFT AUTO IV TELJES VÉGIGJÁTSZÁS!

ECHOCHROME • BOURNE CONSPIRACY • FF TACTICS A2 • QUAKE WARS • NINJA GAIDEN II • GRID • HAZE • GOW2